CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

66

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

novembre - décembre 91

SPACE CRUSADE

Marines de l'espace, aliens et gobelins...

Notre wargame

1792 - LA PATRIE EN DANGER

Le championnat 92 commémore Valmy

Maîtrisez

CYBERPUNK

M 3168 - 66 - 30,00 F -RD



210 FB- 8 FS- $ can 5,5

REYNOLDS 91

AUX PORTES DU

MORDOR™



Vous trouverez, dans ce module basé sur BILBO LE HOBBIT™ et sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™, trois aventures pour niveau débutant à moyen. Chaque aventure se suffit à elle-même et peut être mise en place en quelques minutes.

I.C.E.®

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00352

HEXAGONAL

Ils sont arrivés, ils marchent sur leurs pattes de derrière, ils prétendent conquérir la terre. Mais d'abord il faudra qu'ils survivent dans...

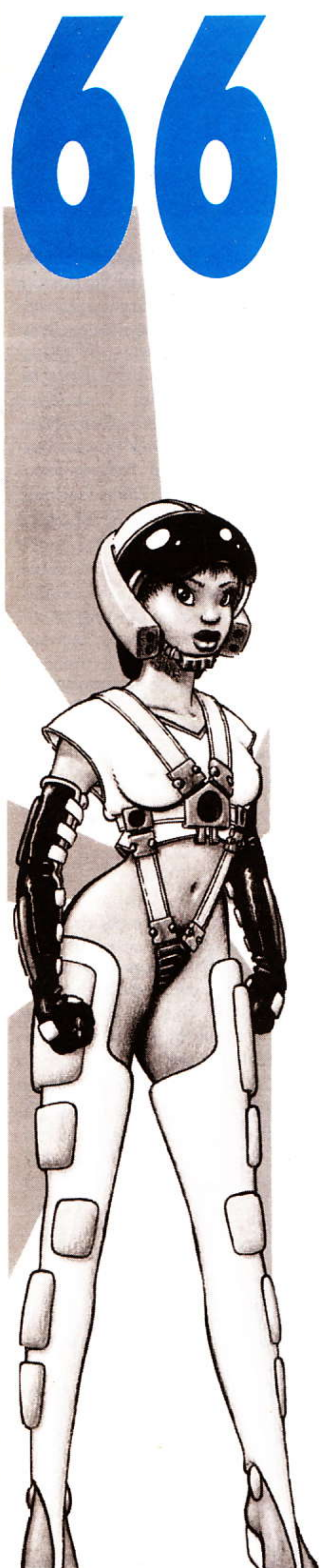


pour 2 à 6 joueurs, de 8 à 128 ans

Au départ, chaque joueur est une tribu à lui tout seul : un village, cinq chasseurs et deux femmes. Vous devez être le premier (ou la première) à établir dans la vallée des mammouths quatre villages ou grottes :

en vous multipliant par les naissances • en vous protégeant contre les animaux et les chasseurs adverses • en vous déplaçant à travers montagnes, plaines, volcans, lacs et rivières • en nourrissant votre tribu par la chasse, la pêche, la cueillette... et les rapines • en survivant aux saisons, catastrophes diverses et fauves de tous poils.

Tactique, stratégie, hasard et un peu de gestion sont dosés pour permettre des parties variées (deux plateaux différents).



©B.BELLAMY 91

LE WARGAME DU CHAMPIONNAT 1992 & POSTER

ARTICLES & AIDES DE JEU

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

Notre maravilioso bulletin **d'abonnement** se trouve en page 87.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Mercenaires est un jeu édité par Fleo, AD&D est un jeu édité par TSR, Star Wars est un jeu édité par Jeux Descartes sous licence West End Games, Magna Veritas est un jeu édité par Siroz Productions.

CASUS BELLI n°66. Novembre-Décembre 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 4e trimestre 1991. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1991. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Fred Blanchard, Cyrille Daujean, Emmanuel, Didier Guiserix, Pierre Rosenthal, Thierry Ségur, Olivier Vatine. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.00F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

On croit rêver... Qui sait que notre mascotte a longtemps été le lapin blanc d'Alice ? Réponse : la plupart de nos lecteurs, car la moitié d'entre eux nous connaissent depuis plus de trois ans (c'est fou ce que l'on peut apprendre par un sondage ; pour en savoir plus rendez-vous page 8). Pourtant cette époque de retards répétés est révolue. Témoin 1792, le wargame du championnat de France de Wargame 92, qui est prêt plus de six mois à l'avance, afin de vous laisser tout le temps de l'étudier avant le grand jour. Il est vrai que du concepteur à la réalisation en passant par les équipes de test, ils se sont tous défoncés sur ce jeu. Le résultat est à la hauteur. Quant à nos fidèles abonnés, nous avons été sensibles à leurs plaintes concernant les retards postaux. À partir de janvier, nous finirons le numéro un peu plus tôt et le confierons aux PTT avant de le donner aux kiosquiers. Ainsi tout le monde devrait avoir son Casus en même temps (et même un peu avant à partir de mars pour les abonnés...).

Bonnes fêtes de Noël !

Joe Casus
et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Istres
7/17 novembre

Dans le cadre du **salon régional du Jouet**, Eurogames tient un stand et organisera le samedi 16 un tournoi de Zargos (cœf. 3).

Metz
23 novembre

Le but de l'association Odyssées est de promouvoir le jeu de rôle grandeur nature. A l'occasion de sa création, elle organise une grande fête au cours de laquelle auront lieu des **tournois de Paranoïa, Maléfices et Stormbringer, un killer, des combats, des projections de diapos et des débats sur les GN**. Renseignements : Odyssées, 1 bis rue Castelnau, 57000 Metz. Tél. : (16) 87.74. 08.67.

Futur

Le Mesnil St-Denis
16/17 novembre

Le club de jeu de rôle Oniros et le centre Loisirs et Culture organisent un **week-end consacré à Stephen King**. Il y aura des conférences, des films, des expositions et un tournoi de jeu de rôle. Contact : centre Loisirs et Culture, 4 av. du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil St-Denis. Tél. : 34.61.99.30.

Tarbes
16/17 novembre

Stratégies & Sortilèges participera à la **17e foire aux hobbies de Tarbes**, au Parc des Expositions, bd Kennedy. Au programme sur le stand : démonstrations et initiations aux jeux d'Histoire avec figurines, à Warhammer Battle, exposition de jeux de rôle et figurines. Renseignements au (16) 62.93.35.63.

Poitiers
17 novembre/15 décembre/ 19 janvier

L'association Arkham organise des **grandeur-natures années 20** d'ambiance Agatha Christie ou Maléfices. Le prochain grandeur-nature sera joué à trois dates différentes. Contact : Arkham, 5 rue Savatier, 86000 Poitiers. Tél. : (16) 49.88.94.99.

Marseille
22 novembre 1991/ 16 février 1992

L'exposition **Jouer dans l'Antiquité** regroupera au centre de la Vieille Charité, 2 rue de la Charité, 13002 Marseille, un ensemble de plus de 300 jouets et jeux de société des civilisations antiques : Égypte, Proche-Orient, Grèce et Rome. Tél. : (16) 91.56.28.38.

Paris
23/24 novembre

En association avec la ville de Paris, la Fédération Française des Jeux de Simulation et de Stratégie organise à la mairie du 15e arrondissement le **1er Strategikon**, de 9 h à 20 h. S'y dérouleront le VIe championnat de France de Diplomacy, des tournois sur Zargos (cœf. 3), Charges (Rome et ses ennemis), Blood Bowl et United (version face à face du football par correspondance) et des démonstrations et parties sur Empires In Arms, World In Flames, Imperium Romanum et d'autres jeux. Renseignements et inscriptions à la FFJDS, 19 bis rue du Rhin, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.18. 05.71 ou (1) 39.14.41.19.
Dans le même cadre, Autre Mondes et Utopia organisent une **rencontre des fanzines** ; contactez Hicham au (1) 45.32.94.03 avant 19 h 30 pour en savoir plus.

Brest
22/24 novembre

La **convention du Jeu de la Guilde de Bretagne** sera l'occasion d'un tournoi de Zargos (coef. 3), de Blood Bowl, du championnat de Jeu d'Histoire napoléonien, d'un atelier de figurines Prince August. Adresse : MPT de l'Harteloire, 39 avenue Clémenceau, 29200 Brest.

Chatenay-Malabry
23 novembre

Le club Félons et Fripons de l'École centrale de Paris organise un **tournoi de Full Metal Planète**, avec la coopération de Ludodélire et de Game's, dans les locaux de la résidence de l'école. Pour tout renseignement : Jean au (1) 46.83. 69.15 ou Mathieu au (1) 46.83.79.37.

Limoges
23/24 novembre

Le **7e salon du Jeu de Limoges** est organisé par la Guilde du Limousin et la Lune noire. Une des manifestations les plus renommées de France. Un podium du fanzine et de la publication accueillera tous les fanzines (contactez Jean-Luc Duras, 2 rue Rafilhoux, 87000 Limoges, au (16) 55.32.42.52). Parmi les personnalités présentes : Croc (avec Bloodlust), Didier Guiserix, Gérard Delfanti (Ludodélire), Patrick Durand-Peyroles, Pierre Rosenthal, Philippe Mouchebœuf (Fief, Aristo), Denis Gerfaud. Renseignements au (16) 55.34.54.23 entre 9 h et 12 h, 14 h et 19 h.

Paris
24 novembre

La société Cobra Loisirs organise une journée pour apprendre à **créer des scénarios de missions pour paint ball**. Suivie bien sûr de travaux pratiques. Cobra Loisirs, 36 place des Nations, La Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89.

Poitiers
26 novembre/1er janvier

La **5e édition des Journées du Jeu et des 24 h du Jeu** comprendra des tournois de Kremlin, Formule Dé, Les Diadoques, une nuit du jeu de rôle. Renseignements auprès de CAP Sud au (16) 49.58.53.93 ou Hexagonal 86 au (16) 49.45.04.90 ou Arkham au (16) 49.88.94.99.

Reims
30 novembre

Le club de jeux de rôle de la MJC de Clairmarais organise, avec la Guilde Champagne-Ardennes un **tournoi multijeux médiéval-fantastique** sur AD&D, Stormbringer et Rolemaster. Contact : club de jeux de rôle, MJC Clairmarais, 73 rue Alexandre Henriot, 51100 Reims. Ou Alban au (16) 26.47.05.11.

Compiègne
30 novembre/ 1er décembre

La **3e convention de la Guilde de Picardie** aura lieu au centre de rencontres de la Victoire de Compiègne. Au programme : rencontres, démonstrations de jeux de rôle, de jeux de plateau, de



wargames et quelques tournois : jeu d'Histoire, Zargos (coef. 3), Formule Dé, Blood Bowl, Footmania, Illuminati, et un tournoi de jeu de rôle. Renseignements : Guilde de Picardie, Olivier Guillo au (16) 44.54.74.05.

Paris
30 novembre/31 janvier

Games & Dreams organise un **killer** sur Paris. Son thème : suite au rapt du président Gorbatchev, et à la disparition des documents top secret qu'il avait sur lui, les grandes puissances ont mis leurs services secrets sur le pied de guerre. Pendant ce temps, en URSS, l'armée a pris le pouvoir. Contactez Robert au (1) 45.27.87.04 ou écrivez à Games & Dreams, 6 place Léon Deubel, 75016 Paris.

Toulouse
7/8 décembre

Dans le cadre du **1er salon du modélisme de Toulouse**, au parc des Expositions, des stands seront consacrés aux figurines, au jeux de rôle et de société.

Paris
14 décembre

L'École supérieure de commerce de Paris organise un grand **championnat de Zargos** (en quatre manches, au plus fort cœfficient : 5). Le tournoi aura lieu de 14 h à l'aube.
Signalons aussi la parution d'une lettre mensuelle gratuite sur le championnat : *Zargos News*. Pour tout renseignement : championnat de France Zargos, 10 rue du Cambodge, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.58.73.17.

Metz
14 décembre

L'association Odyssées organise un **grandeur-nature** ayant pour titre *Le retour de l'expédition Dremange*. Lors d'une soirée de gala en 1898, le professeur Dremange expose les trésors archéologiques qu'il a ramenés d'Égypte. Renseignements : Odyssées, 1 bis rue Castelnau, 57000 Metz. Tél. : (16) 87.74.08.67.

Roanne
14/15 décembre

Calliope Organisation, en collaboration avec le Carmu, le Troll bossu, Gael et la ludothèque de Roanne, organise le **3e week-end du Jeu** à Roanne. Il y aura des expositions, des concours et un mini highlander. Contact : Calliope organisation, chez Patrice Rivoire, 3 rue Mulsant, 42300 Roanne. Tél. : (16) 78.61.31.49 en soirée.

Paris
14/15 décembre

Le CLD organise un **tournoi de Diplomacy**, ouvert à tous, dans les locaux de l'université Paris IX Dauphine, 5 place du maréchal de Tassigny, 75016 Paris. Contact : Thierry Séguin au (1) 45.05.14.10, poste 24-37.

Carcassonne
21/28 décembre

Le club Grabuge annonce la tenue d'une **murder-party** sur le thème sulfureux de Maléfices dans un manoir rural. Renseignements auprès de Didier Heritier, Grabuge, 91 rue Aimé Ramond, 11000 Carcassonne.

Arcachon
21/22 décembre

Les Boyens de Catacombes organise un **tournoi de jeu de rôle et de wargame**. Le 21 : Warhammer Battle, Première Ligne, journée porte ouverte. Le 22 : tournoi AD&D1. Renseignements : Maison des jeunes, 8 allée José Maria de Heredia, 33120 Arcachon. Tél. : Dominique Junca au (16) 56.83.19.52.

Paris
27 décembre

La société Cobra Loisirs organise un **grandeur-nature postapocalyptique** avec combats au paint ball. Cobra Loisirs, 36 place des Nations, La Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89.

Tours
28 décembre

Les Uchroniques organisent une **murder-party** dans un hôtel des environs de Tours. Renseignements : Les Uchroniques, 13 rue du Plessis, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : Philippe au (16) 47.53.40.39.

Plaisir
18/19 janvier

Le club Asmogorgon & Co organise la **4e édition de l'Appel des Pounouchounous**, au château de Plaisir. Le 25 : AD&D, Warhammer et Cyberpunk ; le 26 : Stormbringer, INS/MV et Cyberpunk. Renseignements : Asmogorgon & Co, château de Plaisir, 78370 Plaisir. Tél. : Nicolas au (1) 47.07.31.40 (en semaine après 19 h).

Chenôve
18/19 janvier

La Guilde des Lycanthropes organise sa première **convention de jeux de simulation** avec la présence des responsables de Scène à Rio, le Kriegspiel et l'AFX (club de maquillages et effets spéciaux). On jouera à Cthulhu, Cyberspace, Empires & Dynasties, RuneQuest, INS et d'autres. Contact : Guilde des Lycanthropes, MJC Chenôve (près de Dijon), 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve. Tél. : (16) 80.52.18.64.

Paris-Villepinte
29 janvier/4 février

Cela ne concerne que les professionnels, mais le **31e salon du Jouet** leur permettra de savoir quelles seront les nouveautés en jeux et jouets pour Noël 1992.

Tours
8/9 février

L'École d'ingénieurs de Tours organise les **24 heures des jeux de simulation des Grandes Écoles** avec des tournois de Blood Bowl, Junta, Civilisation, Formulé Dé, SuperGang, Full Metal Planète, Torg, Cthulhu, James Bond, Star Wars, AD&D, Trauma, et un concours de figurines peintes. Contactez le Bureau des Élèves de l'École d'ingénieur de Tours, club des Saigneurs de Touraine, rue Marcel Dassault, 37000 Tours. Tél. : (16) 47.27.35.95.

Cannes
15/23 février

Les membres de l'Académie de Stratégie organisent, dans le cadre du **festival international du Jeu** de Cannes, la partie concernant le jeu d'Histoire. Pour tout contact : Eric Garro au (16) 92.98.26.63 ou J.R. Vinciguerra (16) 93.36.34.44 (heures de bureau).

Manosque
19/30 février

L'espace-jeux de Manosque organise un **killer** pour 30 à 40 personnes sur toile de fond d'espionnage. Renseignements : MJC de Manosque, 1 allée Provence, 04100 Manosque. Tél. : Hervé Jeune au (16) 92.72.19.70.

Tarbes
22/23 février

Stratégies & Sortilèges organise le **IIIe master national de Jeu d'Histoire antique-médiéval avec figurines**, ainsi que le **IIIe défi des Bigerriones**, à la salle des fêtes de la mairie de Tarbes. Renseignements : Philippe Arnoux au (16) 62.36.71.26 ou Pascal Depredurand au (16) 62.93.35.63.



Blonay
26/28 décembre

Les éditions Asgard organisent une **rencontre ludique** de trois jours, avec au programme un méga scénario années 20 pour l'Appel de Cthulhu. Renseignements : Séjour Montricher 91, c/o Christophe Pythoud, 51 chemin du péage, 1807 – Blonay, Suisse. Tél. : (021) 943.44.24.

Liège
3/5 janvier

La Guilde des Fines Lames organise un **séminaire de jeu** avec possibilité d'hébergement. Au programme : jeux de plateau et wargames avec Zargos, Full Metal Planète, Suprématie, Vallée des mammouths, Civilisation, Formulé Dé, Junta, Bloodbowl, Cry Havoc... Plus un *grandeur-nature médiéval-fantastique*. Contact : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, B-4053 Embourg, Belgique. Tél. : (19-32) (0) 41/65.69.83.

Australie
24/26 janvier

Le **IIIe championnat du monde de Diplomacy** aura lieu à Canberra, en Australie. Une équipe y représentera la France. Renseignements auprès de la FFJDS, 19 bis rue du Rhin, 75019 Paris. ◆

Prochain numéro : 22 janvier.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 10 décembre.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas !
Utilisez les élåns pøstö ! 别 打 电 话！

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Les résultats

Vous avez été presque aussi nombreux à répondre à notre questionnaire du mois de juillet qu'il y a trois ans, lors du précédent CB Écho. Mais il faut dire que la tâche était bien plus ardue, avec un nombre de questions deux fois plus élevé.
Nous remercions donc particulièrement les 2400 courageux qui ont fait cet effort.
Voici les résultats, nous espérons que vous vous reconnaîtrez dans ce portrait.



Tels que vous êtes pour l'état civil

Vous avez en moyenne 20 ans, avec une forte proportion entre 15 et 24 ans, ce qui vous place donc logiquement parmi les lycéens (42 %) et les étudiants (37 %). Vos parents sont de professions diverses, avec une prédominance légère pour les cadres supérieurs et moyens, et peu parmi les ouvriers, artisans ou agriculteurs.
Il y a bien peu de filles (2 % seulement).

Telles que sont vos habitudes

Vous utilisez un micro-ordinateur (77 %), de même que vous possédez à une grande majorité un appareil photo, une chaîne hi-fi, un lecteur CD et un magnétoscope. Et 17 % d'entre vous déclarent disposer d'un astronef (sans en préciser le modèle il est vrai). Vous allez au cinéma environ tous les deux mois, lisez un livre par mois, et plus d'une BD par mois. Les thèmes favoris de vos lectures sont de très loin, la science-fiction, l'heroic fantasy, le fantastique (près de 70 %) ; suivent un peu après les livres obligatoires scolaires et l'Histoire (40 %). Vous êtes très nombreux à lire et à écouter de la musique (80 %), et une bonne moitié à faire du sport, de l'informatique et du minitel.
La moitié d'entre vous s'intéressent aux personnes du sexe opposé (ce qui veut aussi dire que l'autre moitié ne s'y intéresse pas). Pour continuer sur ce sujet, le fait que 21 % d'entre vous déclarent connaître plus de trois joueuses dans son entourage semble être en contradiction avec le fait qu'il n'y ait que 2 % de filles dans notre lectorat. À ceci deux explications plausibles. Soit les filles jouent mais ne lisent pas Casus. Soit dès qu'une fille se met à jouer, elle est connu, tel le loup blanc, par de très nombreux joueurs. Après tout, contrairement aux jeux vidéo (vous n'êtes que 20 % à avoir une console de jeu), le jeu de rôle est un divertissement convivial. Mesdemoiselles, si vous voulez rencontrer des garçons, jouez au jeu de rôle !

Vous regardez la TV environ deux heures par jour, ce qui est un peu moins que la moyenne des adolescents français. Vos jeux télévisés préférés sont *Questions pour un Champion* et *Fort Boyard* (nous espérions un peu plus « d'humour » dans vos réponses sur cette question mais enfin...) et votre émission préférée est *Nulle part ailleurs* (suivie de *Histoire parallèle* et *Ciel mon mardi*). Vous seriez quand même 98 % à regarder régulièrement une émission sur les jeux de simulation.
Vous écoutez la radio mais peu (moins d'une heure par jour) avec un préférence pour les réseaux musicaux.

Comment vous vous voyez

Le petit jeu de la fiche de lecteur et de la fiche de personnage nous permet de donner, grâce à votre bonne volonté (vous avez été très nombreux à les remplir), un profil tout à fait subjectif de vous-même et de votre imaginaire.
Vous êtes donc Jeune, Gentil, Honnête, Poli et Génial (dans l'ordre). Tandis que votre personnage est Masculin, Génial, Rancunier, Jeune, Joyeux, Beau, Fort, Meurtrier et Suspicieux (toujours dans l'ordre). Les autres « caractères » sont trop peu affirmés pour pencher dans un sens ou dans l'autre.
Si l'on vous demande quelle « classe » de personnage vous préférez, il est évident que les quatre archétypes de AD&D reviennent en tête. Vous préférez donc être avant tout Magicien ou Guerrier, puis Voleur, puis Prêtre. Dans notre premier sondage (vous savez, aux temps immémoriaux où il n'existait que deux ou trois jeux de rôle), la préférence allait, et de loin, au Guerrier.

Comment vous jouez

Vous vous réunissez pour des parties de jeu qui, en majorité, durent de 4 à 8 h (53 %). Pour cela, vous allez chez des amis (48 %) ou vous les invitez chez vous (34 %) plutôt que de fréquenter un club (12 %). Il s'agit d'une habitude de jeu puisque vous êtes malgré tout 31 % à faire partie d'un club. En moyenne, vous faites un peu moins d'une partie par semaine. ☞



Vous être 93 % à pratiquer les jeux de rôle mais parmi ceux-ci, 50 % jouent aussi aux wargames. Seuls 7 % ne font que du wargame et seuls 13 % ne jouent jamais à des jeux de plateau. 80 % sont aussi des joueurs de classiques et ne refusent pas une partie d'échecs, de Monopoly, de Trivial Pursuit ou de tarots (dans l'ordre). Vous êtes peu à jouer en couple (10 %) et dans ce cas-là, vous ne jouez pas souvent ensemble. Par contre vous êtes plutôt nombreux à jouer entre parents et enfants (13 %) mais il s'agit sans doute ici de jeux de plateau plutôt que de jeux de rôle. Enfin 20 % d'entre vous jouent au jeu de rôle grandeur nature (dont 4 % régulièrement).

Comment vous achetez

Vous dépensez en moyenne 150 F par mois en jeux. Dans les deux derniers mois, vous avez été nombreux à acheter des suppléments pour jeux de rôle en français (36 %) ou un jeu de rôle en français (33 %). Sinon, c'est que vous avez craqué pour un jeu de plateau (23 %), des figurines (17 %) ou un supplément en anglais pour jeux de rôle (16 %). Il va de soi que jeux de rôle en français, cela concerne aussi les traductions comme l'appel de Cthulhu ou Rolemaster. Vous allez dans une boutique environ une fois par mois, et si vous achetez par correspondance c'est avant tout parce qu'il n'y a pas de boutique près de chez vous, et ensuite parce qu'elle est mal achalandée. Ce qui vous a décidé dans l'achat de votre dernier jeu est principalement un article lu dans Casus Belli (59 %) et votre propre jugement en examinant le jeu (55 %), les conseils des amis (22 %) et du vendeur (11 %) venant loin derrière.

Comment vous nous lisez

Vous êtes encore 25 % à nous avoir connus au temps où nous n'étions diffusés que dans les boutiques de jeu (avant le n° 31). Ce qui, mathématiquement parlant, prouve que vous êtes 75 % à nous avoir découverts après. Vous êtes fidèles puisque 81 % nous lisent à chaque numéro, et 15 % presque à chaque fois. Vous nous avez découverts plutôt par l'intermédiaire d'amis (51 %) et ensuite par le kiosque (23 %). Vous consacrez à la lecture de CB entre 2 et 5 h, réparties en 2 à 5 fois. Vous êtes 99 % à relire ensuite ce numéro dans les deux mois, après l'avoir entièrement lu, et 97 % à relire d'anciens numéros. Vous prêtez ensuite votre exemplaire à une autre personne (à 0,99 personne très exactement, de la même manière sans doute que les Français font 1,8 bébés en moyenne) qui fait soit partie de votre foyer soit de votre entourage social (lycée, fac, bureau).

Vous lisez aussi d'autres magazines. Tout d'abord la presse dite « concurrente » avec dans l'ordre *Chroniques d'Outre Monde* puis *Rôle Mag'* et *Tatou*. Quant aux autres magazines ce sont pour les quatre premiers : *Science & Vie* (31 %), *Génération 4*, *Fluide Glacial* et *Tilt*. Quant aux fanzines de jeu de rôle, ceux qui en lisent en lisent 1,8 en moyenne et représentent 10 % de nos lecteurs, les deux plus lus étant *Coups Critiques* et *Trahison !*. Vous n'êtes par contre que 6 % à être abonnés à une revue de wargame américaine.

Quant au dossier wargame, il est autant apprécié que détesté.

Les articles préférés des six derniers Casus sont : le dossier sur la guerre germano-soviétique, l'aide de jeu Cyberpunk (la double compétence), le Guide de peinture et Jarandell (suivent les articles Civilisations). Si l'on prend en compte tous les numéros, les articles préférés deviennent : le Guide de peinture, Jarandell, Akira, Laelith et Goferfinker. Il y a bien sûr toujours un bonus pour les articles récents mais vous semblez apprécier nos univers. Ne manquez donc pas, d'ici quelques numéros, le nouveau monde de Randell.



Comment vous nous aimez

Vous êtes en général relativement satisfait de notre magazine puisque vous lui attribuez une note globale de 7,7. Vos rubriques préférées sont les scénarios de jeux de rôle, la BD, les Têtes d'affiche, les critiques de jeux de rôle et les aides de jeu de rôle. En général, vous trouvez que Casus Belli est bien réalisé, avec une préférence pour nos univers (Jarandell, Laelith) et Bâtisses & Artifices, et vous aimeriez sans doute une amélioration dans les scénarios.

Les deux rubriques qui suscitent le plus de polémique sont le poster et le dossier wargame.

En ce qui concerne le poster, 60 % d'entre vous préfèrent le voir remplacé par un cahier de huit pages comme pour le Guide de peinture. Quant aux jeux en encart préférés (qui se trouvent sur le poster), ce sont Mini Car Wars et les Diadoques (suivis de 1941, 1940 et Raphia). Ce qui semble en contradiction avec le fait que seuls 35 % d'entre vous veulent des jeux en encart plus « grand public ».

Vos scénarios préférés des six derniers numéros sont : *Pour qui sonne le glas ?* (Rêve de Dragon, n° 63), *Mauvaise rencontre* (JRTM, n° 63) et *l'Enfant qui croyait aux légendes* (AD&D, n° 60). Vos scénarios préférés, tous numéros confondus, sont : *À la recherche du temps perdu* (AD&D, n° 34), *No man's land* (Cthulhu, n° 58) et *La quête du bâton runique* (Hawkmoon/Stormbringer, n° 36). Nous vous rappelons que ces anciens numéros sont toujours disponibles.

Quant à votre couverture préférée, notre rédacteur en chef vous remercie puisque c'est celle que Didier Guiserix a réalisée à l'occasion des 10 ans de Casus Belli (n° 56).

Par contre, si vous nous aimez et nous faites parfois des reproches, vous n'appréciez guère le changement. Toutes nos suggestions se traduisent par la même réponse : ne changez rien à Casus Belli !

Wargameurs, qui êtes-vous ?

Tout d'abord, rappelons que seuls 7 % d'entre vous ne sont que wargameurs. Cela explique qu'il n'y ait pas de différence sensible entre ceux qui font du wargame ET du jeu de rôle (49 %), et ceux qui ne font que du jeu de rôle (55 %). Seule la moyenne d'âge est un peu plus élevée (22 ans). Vous vous répartissez entre wargameurs (89 %), figurinistes (39 %) et diplomates (32 %), ce qui montre que vous ne vous cantonnez pas à un seul style de jeu.

Vous placez votre hobby en 3e position dans vos loisirs et jouez en moyenne à 2 ou 3 jeux (39 %). Vos époques/thèmes préférés sont la 2e Guerre mondiale (69 %) suivie du médiéval, du napoléonien et du médiéval-fantastique.

Votre wargame idéal est moderne ou 2e Guerre mondiale, de difficulté complexe (48 %) ou moyenne (35 %), mais pas simple, sans préférence pour l'échelle de jeu.

Quant à la liste de vos jeux préférés, elle est impressionnante, regroupant près de 300 jeux. En voici le palmarès. Tout d'abord, et sans aucune contestation possible Squad Leader/Advanced Squad Leader et la série Cry Havoc arrivent loin en tête dans les jeux préférés. Suivent un peu plus loin, et dans l'ordre : Ave Tenebræ, World in Flames. Plus loin encore : Gulf Strike, Les Aigles, Warhammer Battle, Amirauté et Tank Leader.

En ce qui concerne les jeux joués, et non plus préférés, les mêmes jeux sont cités, dans un ordre légèrement différent, à part pour les deux premiers, où Cry Havoc repasse largement devant SL/ASL. Seul jeu à « remonter » et non cité dans la première liste, 1941, un de nos jeux en encart.

Les wargameurs ne sont pas des vandales car aucun jeu ne mérite vraiment pour vous d'être brûlé. Et en ce qui concerne la traduction, un seul jeu est vraiment cité loin devant les autres : Squad Leader/Advanced Squad Leader.

Vos jeux de plateau

Une chose importante à remarquer : lorsque vous jouez à un jeu de plateau, c'est à un jeu que vous aimez. L'ordre entre les jeux préférés et joués est quasiment le même.

Le vainqueur sans conteste est Blood Bowl. Suivent ensuite en outsiders : Space Hulk et Full Metal Planète. Viennent après, et dans l'ordre : Civilisation, Diplomacy, Car Wars, Junta, Zargos, HeroQuest, Fief. Si l'on veut continuer un peu on notera : Talisman, Risk, SuperGang, Space Crusade, Battletech, Illuminati, Formule Dé, Suprématie et la Vallée des Mammouths.

Rôlistes, qui êtes-vous ?

Tout d'abord un résultat étonnant : vous êtes 38 % à jouer à plus de 7 jeux de rôle (puis 29 % de 4 à 6 jeux, 28 % de 2 à 3 jeux et 5 % à un seul jeu).

Il y a trois ans, la moyenne était autour de 4 jeux. Comptez-vous les jeux auxquels vous n'avez joué qu'une ou deux fois ou ceux auxquels vous jouez régulièrement, la question reste ouverte.
Comme il y a trois ans, 60 % d'entre vous sont plus souvent meneurs de jeu que joueurs (alors que dans la population globale des joueurs de jeux de rôle, les meneurs de jeu doivent être plus proches de 20 %).
Lorsque vous pratiquez les jeux de rôle, cela devient assez vite votre premier loisir (45 %), la moyenne du rang de préférence étant située à 2. Vous jouez aussi en moyenne depuis 6 ans. Ce qui, si on le ramène à votre moyenne d'âge, situe vers 14 ans vos débuts dans le jeu de rôle.
Votre thème préféré est de loin le médiéval-fantastique (85 %), suivi de loin par l'horreur (40 %), le space opera (30 %) et les autres thèmes de science-fiction (24 %). Cela se reflète dans le choix de votre jeu de rôle idéal. Il est d'abord médiéval-fantastique (46 %), suivi de loin par les multivers (10 %) et le futur proche (8 %), les autres thèmes étant négligeables. Pour le niveau de difficulté, vous êtes partagés entre moyen (46 %), complexe (33 %) ou simple (21 %). Mais on peut se poser des questions sur la validité de cette dernière réponse lorsque l'on reçoit des sondages où il est indiqué : difficulté simple, comme Rolemaster.
Venons-en enfin à vos jeux de rôle préférés, ainsi qu'à ceux auxquels vous jouez. Tout d'abord, sachez que nous avons *pratiqué deux modes de calcul* pour estimer vos choix. Dans le premier, puisque vous avez indiqué les jeux dans l'ordre de préférence, nous avons « pondéré » les résultats, en mettant un cœfficient 5 au 1er jeu, 4 au 2e jeu, 3 au 3e jeu, 2 au 4e jeu et 1 au 5e jeu. Car en général on joue plus souvent à un ou deux jeux sur l'ensemble de ceux que l'on pratique. Dans le deuxième mode de calcul, nous avons simplement comptabilisé les jeux cités, ce qui donne en fait le nombre d'entre vous qui pratiquent ces jeux, que ce soit épisodiquement ou souvent. La comparaison des deux méthodes montre qu'en fait, les vingt premiers jeux sont quasiment classés dans le même ordre.
Les seules différences se situent dans les « petits » jeux, qui ont des notes plus ou moins erratiques de sympathie.
On peut aussi dire qu'entre les jeux pratiqués et les jeux préférés, l'ordre change rarement de plus de deux places (ainsi le 3e dans une liste peut se retrouver 4e ou 5e dans l'autre), à part bien sûr, dès que l'on arrive vers la 30e place.
Vos jeux préférés et joués sont donc, et à chaque fois dans l'ordre :
— Pour les deux premiers : L'appel de Cthulhu et AD&D. L'appel de Cthulhu est le préféré et AD&D le plus joué.
— Les suivants : Stormbringer, Warhammer, JRTM et Star Wars.
Ce sont donc pour les premiers jeux cités, des jeux anglo-saxons traduits dont 5 sur 7 sont de thème médiéval-fantastique.
— Les outsiders (les chiffres descendent assez vite) : RuneQuest, Cyberpunk, Rolemaster, James Bond 007, Rêve de Dragon, Paranoïa, In Nomine Satanis/ Magna Veritas, Simulacres, Hawkmoon.
Nous avons aussi, France oblige, classé les jeux français dans l'ordre.
– Le tiercé de tête : Rêve de Dragon, INS/MV et Simulacres, dans un mouchoir de poche.
– Le prétendant : Mega est presque au même niveau, et au-dessus des jeux suivants.
– Les suivants : Maléfices, JdR maison (un jeu fait par vous-même), Empire galactique, Berlin XVIII, Légendes celtiques, Heavy Metal.
Ensuite, les classements sont de valeurs beaucoup plus difficiles à cerner puisque portant sur peu de votes, et des jeux aimés peuvent se retrouver peu joués ou réciproquement.
Un dernier test a été de séparer les meneurs de jeu des joueurs, afin de voir si certains jeux changeaient de position. En fait, il n'y a que deux changements significatifs. Pour les jeux anglo-saxons, AD&D devient de loin le jeu le plus joué pour les joueurs, alors que c'est L'appel de Cthulhu pour les meneurs de jeu. Quant aux jeux français, Simulacres passe en tête pour les jeux joués par les joueurs et tombe en 3e position derrière *INS/MV et Rêve de Dragon comme* jeux joués par les meneurs de jeu.
Bien sûr, il ne faut pas oublier que ce sondage représente notre lectorat, et que s'il est représentatif d'une bonne partie des joueurs français, il ne recoupe pas forcément tous leurs choix. On peut malgré tout affirmer que les six premiers jeux, soient L'appel de Cthulhu, AD&D, Stormbringer, Warhammer, JRTM et Star Wars, sont bien les jeux préférés et les plus joués en France.
En ce qui concerne Simulacres et Mega, qui sont les jeux français directement épaulés par Casus Belli, vous demandez en grande majorité un soutien de même nature et taille que celui actuellement proposé (pour être précis, il s'agit bien sûr du soutien futur à Mega, dont la 3e édition paraîtra sous forme de hors série Casus Belli en février). Nous en tiendrons bien évidemment compte.

J'ACHÈTE ANGLAIS, MAIS... TRADUIT EN FRANÇAIS !

Voilà.

C'est fini !

Vous êtes-vous reconnus ?

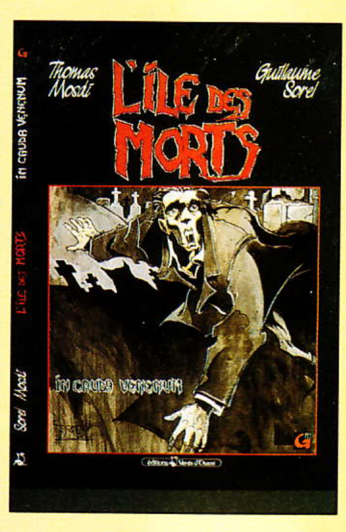
Vos dévoués
Joe Casus et Annabella Belli



En direct de la rédaction

Concours

A l'occasion de la parution de la BD *L'Ile des Morts* (mi-novembre), Casus Belli et les Éditions Vents d'Ouest organisent un concours. Pour y participer, répondez à la question suivante : « Si Guillaume Sorel collabore régulièrement à Casus Belli, en tant qu'illustrateur, la signature de Thomas Mosdi n'est apparue qu'une seule fois dans nos colonnes, à la rubrique Têtes d'affiche. Pouvez-vous dire dans quel numéro ? »
Vingt bonnes réponses, parmi celles qui auront été postées au plus tard le 2 décembre 1991 (le cachet de la poste faisant foi) seront tirées au sort. Leurs auteurs recevront un album dédicacé de *L'Ile des Morts* !
Adressez vos réponses à :
Concours Casus Belli — Vents d'Ouest
1 rue du colonel Pierre Avia,
75015 Paris.

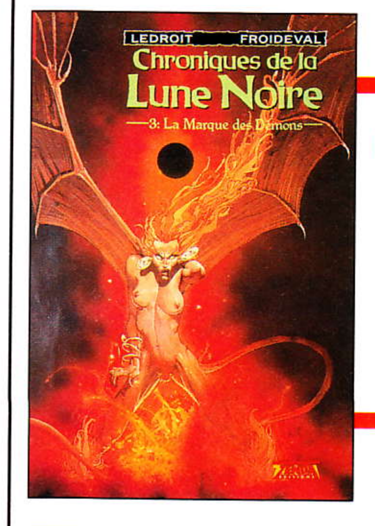


Hors-série Morceaux Choisis

C'est à la mi-décembre que vous trouverez en kiosque notre hors-série regroupant des articles choisis parmi les 25 premiers numéros de Casus Belli. Plongez-vous plus de 6 ans en arrière, au temps où le jeu de rôle était encore jeune. De nombreuses aides de jeu pour AD&D et Squad Leader pour 40 F.

Hors-série grandeur-nature

Sa parution est repoussée aux premiers jours du printemps, en avril. Si vous êtes un club ou une association qui organisez des grandeur-natures, écrivez-nous pour vous inscrire à notre annuaire. Adressez votre courrier à Casus Belli, hors-série grandeur-nature, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris.



Encore de la BD

Le troisième volume des *Chroniques de la Lune Noire*, de François Marcela-Froideval et Olivier Ledroit, est sur le point de paraître. Wismerhill lutte contre une succube qui semble, sur la couverture, terriblement « gentille » !

Quelque chose à nous dire?
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique
RED



SUPER TOURNOI

Samedi 14 décembre de 12h à l'aube

E.S.C.P. 79, avenue de la République 75011 PARIS

Métro Saint Maur

organisé par quatre écoles de commerce: E.S.C.P., E.S.G., I.C.S. Bégué et I.H.E.D.R.E.A.

Ce tournoi est ouvert à tous les joueurs, qu'ils soient ou non inscrits au Championnat de France de Zargos. Il se déroulera en 4 rondes et bénéficiera du coefficient 5 pour le classement national. De nombreux lots récompenseront les meilleurs et l'équipe la mieux classée emportera 1m3 de jeux. Tables d'initiation et accueil des participants prévus à 11 h. Cocktail final offert par les éditions Eurogames.

P.A.F.	- En pré-vente:	30F pour les joueurs inscrits au championnat et 45F pour les non-inscrits
	- Sur place:	40F pour les inscrits et 60F pour les non-inscrits.

Règlement à adresser avec nom et adresse à:
Championnat de France de Zargos - 10, rue du Cambodge 75020 PARIS
Renseignements et contacts: Marc ou Christophe au (1) 43 58 73 17

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

**Pfiouuuu...
Il est fort ton jeu !
Ah ça oui ! C'est un jeu d'hommes...
A mon avis y'a de la pomme !
Y'en a aussi...**





Eurogames

• Les produits en cours sont toujours « sur le point de sortir » : **Moskva**, **Kharkov**, **Rostov**, **Dragon Noir 2** et **le Port fortifié**.

• **La lettre de Zargos** est disponible gratuitement en écrivant à : championnat de France de Zargos, 10 rue du Cambodge, 75020 Paris.

Hexagonal

• **Les Portes du Mordor** est un module d'aventure pour JRTM. **Les Ents de Fangorn**, un module de campagne (parution en décembre).

Hurlements

• **Hurlelune 4** doit être bientôt disponible. De plus, nous vous annonçons la naissance des Éditions de la Lune-Sang qui prennent en main le jeu et ses suppléments. Pour tout renseignement à ce sujet, écrire à Valérie & Jean-Luc Bizien, EPM Les cormorans, av. Flandres-Dunkerque, 14000 Caen.

Jeux Descartes

• Pour James Bond : **Dangereusement vôtre** est un scénario (décembre).

• Pour Torg : **Cyberpapauté** (guide de la France) et **Réseau divin** sont réunis en un seul gros recueil (décembre). **La Cité éternelle** est la conclusion de *la trilogie des Reliques*.

• Pour Star Wars : **le Guide de l'Alliance rebelle** (novembre).

• Pour Warhammer : **l'écran** est disponible, ainsi qu'un gros scénario : **Le Seigneur des Liches**. **Le Compagnon** est prévu pour janvier.

• Pour L'appel de Cthulhu : **Les demeures de l'épouvante**, un scénario, est disponible.

• Pour Blood Bowl : sortie en décembre des **Stars de Blood Bowl** et du **Supplément aux règles**.

• Jeux Descartes arrête la collection « Casus Belli présente Simulacres » pour cause de « faible succès commercial et manque de cohérence par rapport à l'ensemble de sa gamme ». Néanmoins, les deux Univers en cours seront publiés, quoiqu'avec un peu de retard. **Animonde** sera donc disponible mi-décembre et **SangDragon** mi-février.

Ludodélire

• Un nouveau circuit est prévu pour Formule Dé. Il s'agit du parcours français de Magny-Court, vendu au détail, plié, de la même taille que celui de Monaco, sous le titre **Grand Prix de France**. Pour son lancement, il y aura une séance de dédicace le samedi 7 décembre, au Virgin Megastore des Champs-Elysées (Paris), en présence d'Erick Comas, pilote de formule 1 de l'équipe Ligier.



• **Le Monde de Rêve de Dragon** est un hors-série du Miroir des Terres Médianes. C'est la compilation de toutes les règles additionnelles de ce jeu, elles-mêmes revues et corrigées. On y trouvera donc : le monde de Rêve de Dragon, passer d'un rêve à l'autre (gris rêve et blurêve), le vrai-rêve, création des personnages, points de tâche, qualité et artisanat, fatigue, santé, éthylisme, maladies et poisons, mêlée, magie (précisions de sorts et nouveaux sorts), queues, têtes et souffles de Dragon, voie de Thanatos et navigation.



Oriflam

• **Les sorciers de Pan Tang**, pour Stormbringer, est prévu en janvier.

• **Chrome**, pour Cyberpunk, devrait être paru.

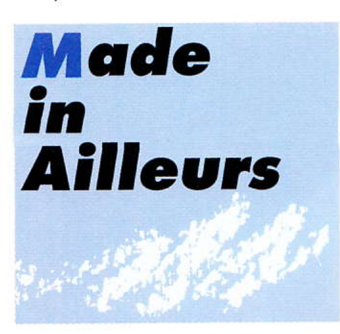
• **Elder Secret** (RuneQuest) et **La Kamarg** (Hawkmoon) sont repoussés au début 92.

REK

• Une nouvelle édition d'**Heroïka** est disponible. Le matériel est légèrement modifié et les règles simplifiées.

Siroz Productions

• Le **nouvel écran pour INS/MV** est paru, avec un nouveau scénario de 16 pages.
• **Bloodlust**, le nouveau jeu de rôle de Croc sort en ce moment (voir Têtes d'affiche).
• **Killing Technology** est un recueil de scénarios et de matériel pour Heavy Metal (décembre).
• **Berlin Macht** est un recueil de scénarios pour Berlin XVIII.



Avalon Hill

• Le jeu de rôle **Tales from the Floating Vagabond** est disponible (voir Têtes d'affiche).

Clare Craft

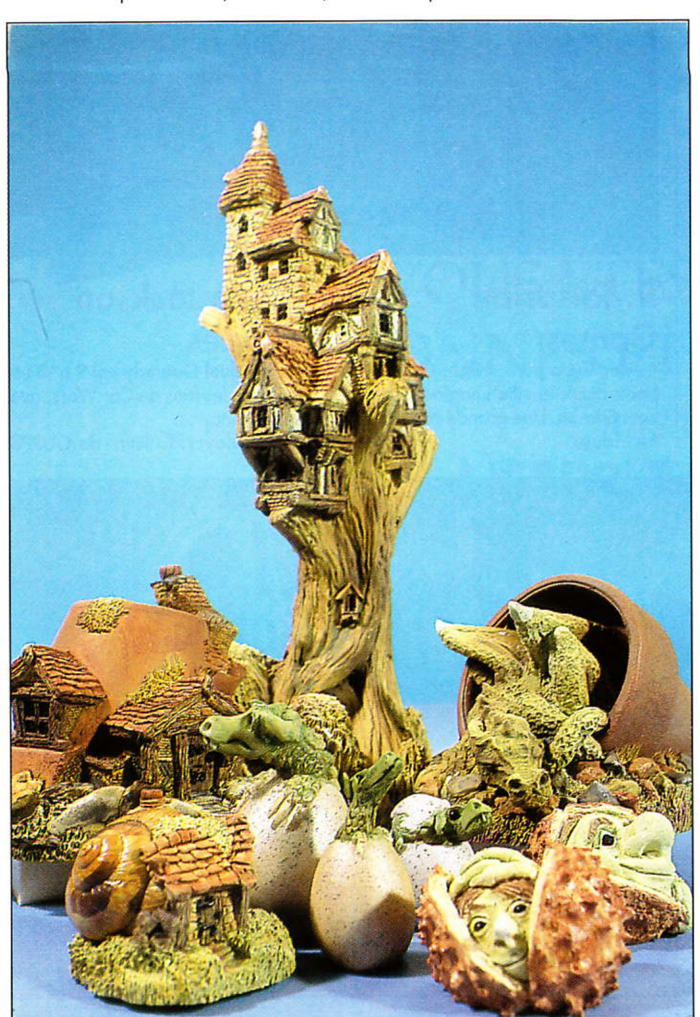
• Cette société anglaise produit de charmants objets à offrir (et à s'offrir) propres à charmer tout rôliste (voir photos). Ils sont importés par la Galerie de Rodin et vous pouvez en contempler quelques exemplaires à la boutique Descartes, 39 bd Pasteur, 75015 Paris.

Chaosium

• Pour Call of Cthulhu : **Kingsport** est un supplément sur cette charmante bourgade de bord de mer ; **Tales of the Miskatonic Valley**, un recueil d'aventures pour utiliser les parutions précédentes décrivant l'univers de la Nouvelle-Angleterre (décembre) ; **Fearful Passages** est un recueil de très courtes aventures années 20 (février) ; une **5e édition du jeu** se profile, avec peu de changements mais beaucoup de « petites » règles additionnelles (courses de voitures) et description des diverses « époques de jeu » : 1890, 1920, moderne et Contrées des rêves (mars).
• Pour Stormbringer : **Sorcerers of Pan Tang** décrit l'île, les sorciers, et donne des idées d'aventures tandis que **Perils in the Young Kingdoms** est un recueil de cinq scénarios décrivant divers lieux exotiques de la saga d'Elric.
• Pour Pendragon : **Blood & Lust** (à ne pas confondre avec Bloodlust) est un recueil de scénarios (janvier).

FASA

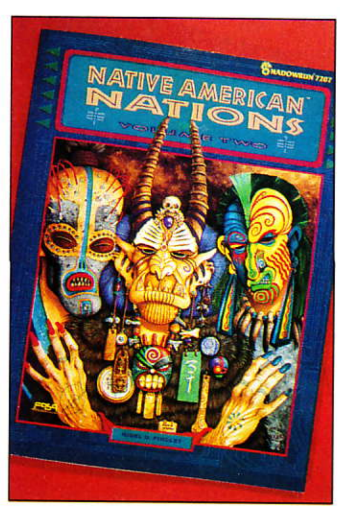
• Toute la gamme Star Trek est arrêtée. Les commandes sont interrompues et seuls les produits en boutique seront encore disponibles.





Les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS
rubrique NOU

• BattleTech : **Solaris VII** est un jeu de plateau de combat de gladiateurs (novembre). **Les feuilles de Mechs** de type Assaults sont disponibles. **Clan Troops** est une boîte supplémentaire pour Battle Troops.
• Shadowrun : **Native American Nations vol.2** décrit les nations indiennes, **Total Eclipse** est une aventure.



Hobby Products

• **Domain** est un jeu de plateau médiéval-fantastique proche de Dungeon mais où le plateau de jeu se crée au fur et à mesure. Le matériel est très important (plus de 540 éléments). On peut y jouer en solo ou jusqu'à 4 joueurs. Distribution et traduction française par CJR.

ICE

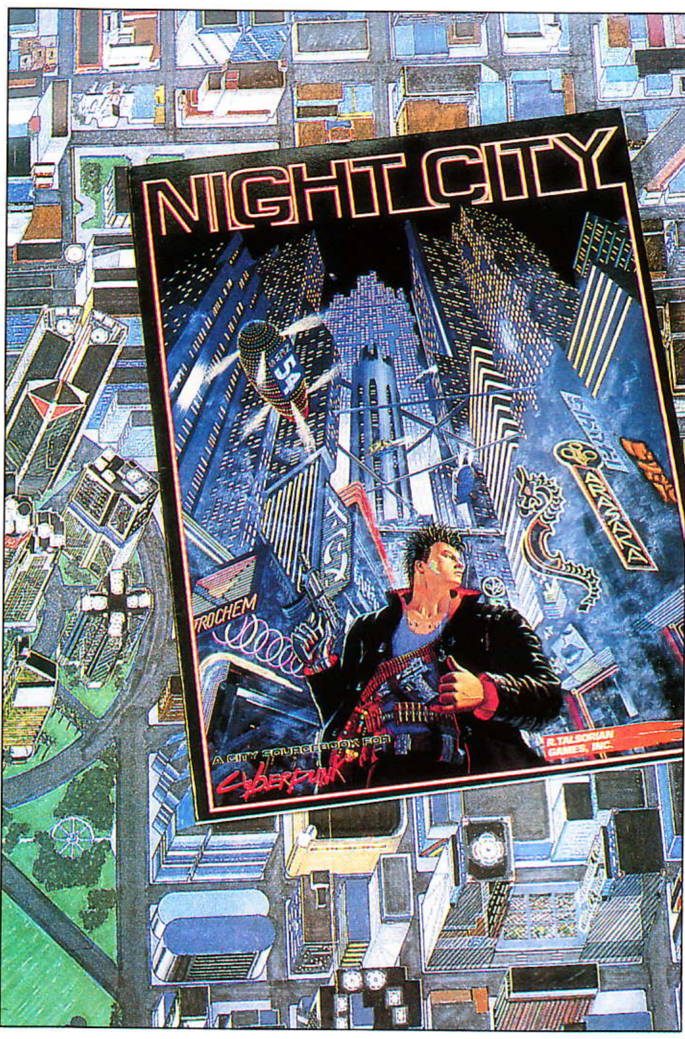
• Rolemaster : **Outlaw** permet d'utiliser les règles de Rolemaster pour jouer au western. Le **Spell user's companion** est prévu pour janvier.
• **Lord of the Rings Adventure Game** est un nouveau jeu de rôle pour débutants, utilisant une version vraiment simplifiée de Rolemaster. Il se présente sous la forme d'une boîte avec un livret de 32 pages décrivant les personnages du Seigneur des Anneaux, un livret de 32 pages de conseils pour le meneur de jeu et un livret de 96 pages d'aventures sous une présentation proche des « livres dont vous êtes le héros ». Une traduction française est prévue courant 1992 chez Hexagonal, année du centenaire de la naissance de J.R.R. Tolkien.
• **Bladestorm Bestiary** est un recueil de monstres pour le jeu du même nom.

Leading Edge

• **Aliens**, le jeu de rôle est disponible (voir Têtes d'affiche).

Metal Magic

• Le **calendrier 1992** comprend de beaux dioramas avec bien sûr des figurines de la gamme. Diffusion CJR.



R. Talsorian Games

• Pour Cyberpunk, **Night City sourcebook** décrit la ville imaginée par William Gibson. Une grande carte couleur est incluse.

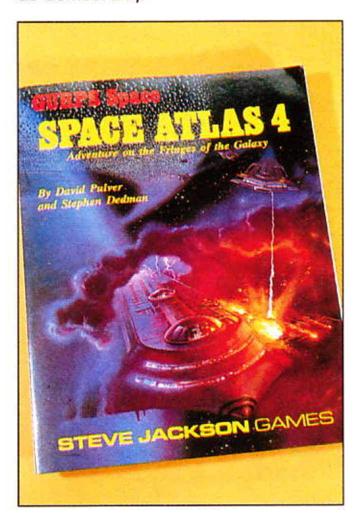
Steve Jackson Games

• **Autoduel Quaterly** vol **9 n° 3** est paru, pour les fans de Car Wars, avec 13 mini scénarios.
• **Roleplayer**, la lettre de GURPS, est



devenue un vrai petit magazine maison de 32 pages. On y trouve des aides de jeu pour tous les univers Gurps.

• Pour Gurps : le **Space Atlas 4** est disponible, ainsi que **l'écran** (pas très beau au demeurant).



TSR

• Pour Dungeons and Dragons : la **Rules Cyclopedia** devrait enfin être disponible. C'est un recueil qui regroupe toutes les règles de D&D, à part celles de la boîte Immortals.

• Pour Marvel Super Heroes : le **Marvel Universe n° 7** sera disponible en décembre. Il s'agit de la mise à jour des divers personnages Marvel.

• Pour Forgotten Realms (AD&D2) : **Anauroch** décrit le grand désert de cet univers.

• **Dark Sun**, la boîte de base de ce nouvel univers pour AD&D doit être disponible.

• Pour DragonLance (AD&D2) : **Wild Elves** décrit les Elfes kagonesti.

• Pour SpellJammer (AD&D2) : **Goblin's return** est un module.

• Pour Greyhawk : **Wars** est un wargame-jeu de plateau ayant pour cadre le monde de Greyhawk.

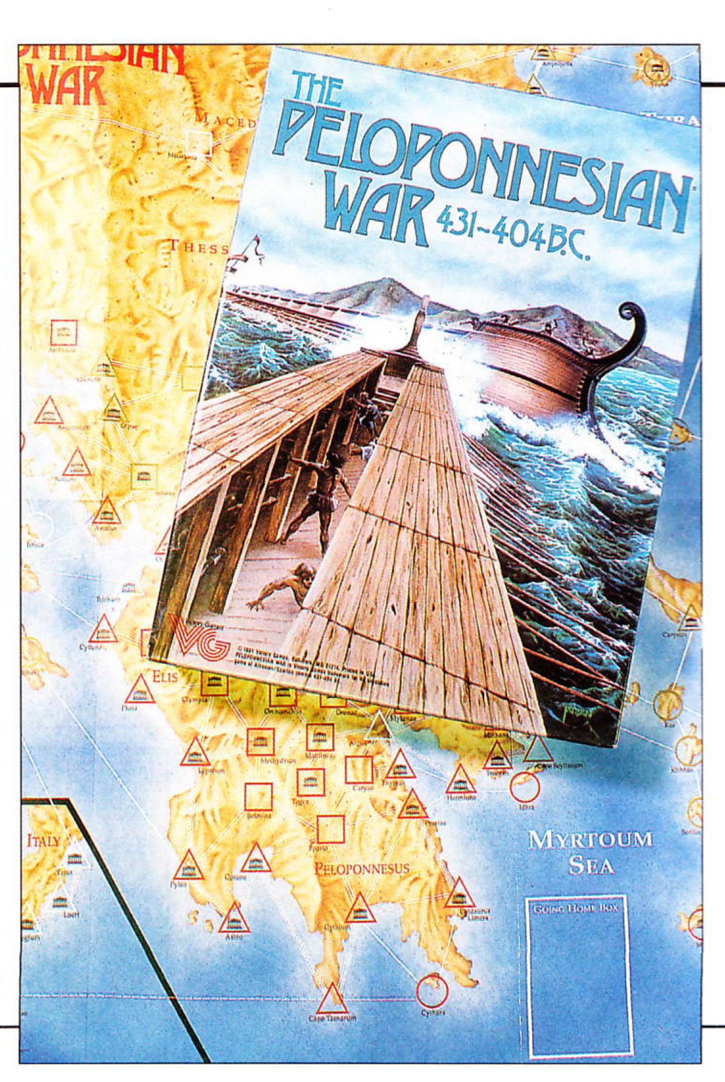
• En français : le **Guide du Maître du Donjon** est prévu pour début décembre, suivi par un écran et des feuilles de personnages. La boîte de base de D&D est prévue pour février 92.

Victory Games

• **The Peloponnesian War** : un jeu en solo pour retracer la guerre que se livrèrent, entre 431 et 404 av. J.-C., Athènes à l'apogée de sa puissance maritime et Sparte qui dominait le Péloponnèse. Tête d'affiche dans le prochain numéro.

West End Games

• Pour Torg : **Space Gods sourcebook** décrit des extraterrestres et **Kanawa Heavy Weapon catalog** fait la part belle aux tanks et bazookas. ◆



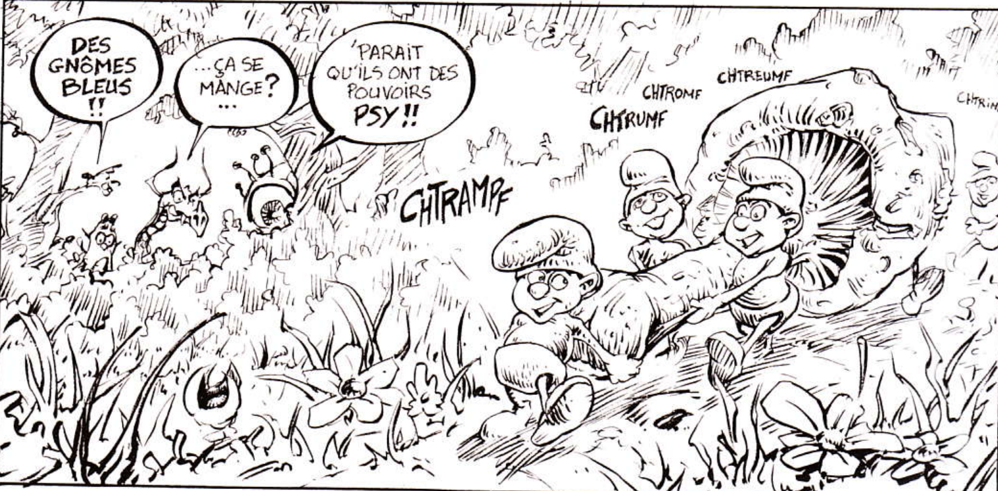

LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE - BÔ


SCHTKROUMPFC
...




?
?!


DES GNÔMES BLEUS !!
...ÇA SE MANGE? ...
'PARAIT QU'ILS ONT DES POUVOIRS PSY !!
CHTROMF
CHTREUMF
CHTRUMF
CHTRAMPF

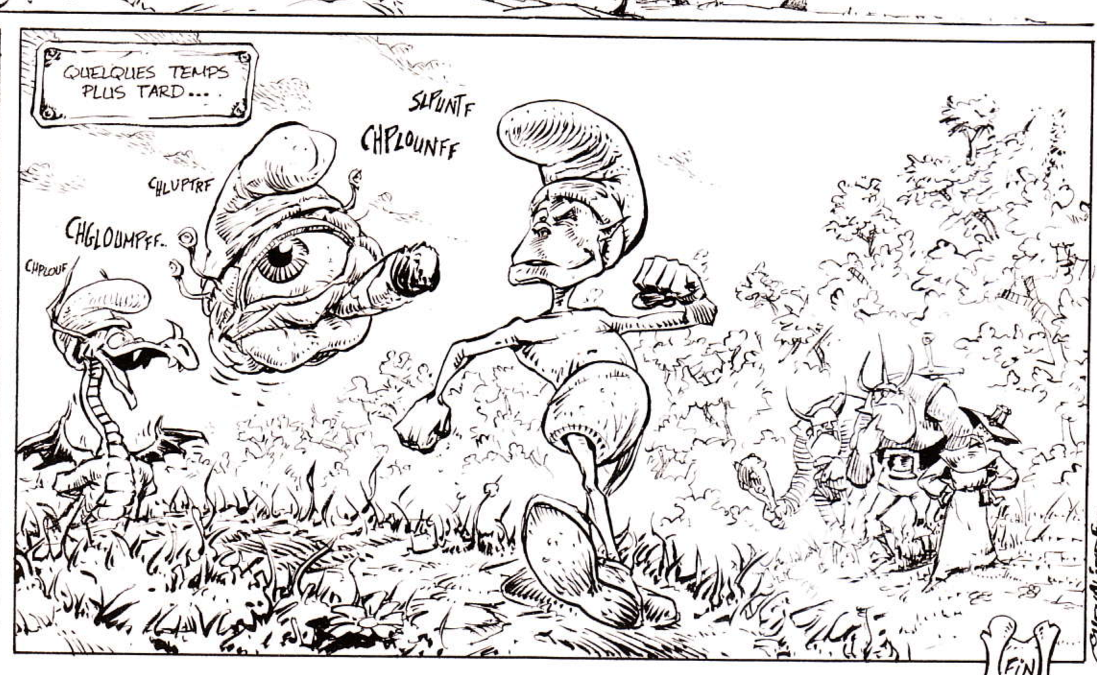

BAF


... ÇA DONNE COMBIEN D'EXP' CES MONSTRES BLEUS ?!
?!
ÇA?!!
..PFF... LAISSEZ LES, ÇA NE VAUT RIEN!!






TAF


QUELQUES TEMPS PLUS TARD...
SLPUNTF
CHPLOUNFF
CHLUPTRF
CHGLOUMPFF..
CHPLOUF
FIN
CHEVALIER(H)
SÉGUR



Magazines de wargame

• **The Canadian Wargamers Journal** n° 4, vol.5 est très orienté sur tous les nouveaux jeux à thème « antique » qui sortent depuis plusieurs mois. On y trouve ainsi des revues, analyses et aides de jeu pour Aleksandros, Hannibal et Men at Arms, ainsi qu'un errata officiel pour Aleksandros. Par ailleurs, ce numéro contient une variante pour Air Bridge to Victory et de nouvelles conditions de victoire pour World in Flames.



• **Operations** n° 2 : le magazine de The Gamers, encore plus beau avec sa nouvelle couverture en couleur, est toujours indispensable aux possesseurs de jeux de cet éditeur : analyses, errata, conseils de jeu, variantes, etc., ainsi que quelques très bons articles historiques.

• **Strategy & Tactics** n° 144 contient un jeu en encart sur le conflit tchadien intitulé : The Toyota Wars, ainsi que deux passionnants articles historiques, l'un sur le plan Schlieffen et l'autre sur la mise au point de la doctrine opérationnelle soviétique dans l'entre-deux-guerres. On y apprend notamment qu'elle fut très influencée par les doctrines de la cavalerie américaine pendant la guerre de Sécession !

• **Fire & Movement** n° 75 contient un gros dossier sur Hornet Leader, des présentations de Balkan Front, Carrier War et Code of Bushido ainsi que de très nombreux autres wargames.

• **Moves** n° 64 se penche longuement sur Carrier War et Red Empire, ainsi que sur Modern Naval Battles (conseils tactiques), Combined Arms, Inchon et la Tactical Combat Series de chez The Gamers.

• **Miniature Wargames** n° 100 présente l'armée du Grand-Duché de Varsovie de 1807 à 1812, l'insurrection jacobite en Écosse au début du XVIIIe siècle, les façons de jouer des scénarios sur le conflit franco-italien de 1940 dans les Alpes, la campagne et la bataille d'Arsuf en 1191 (pendant les croisades), les armées irlandaises du XVIe siècle, la bataille de Vauchamps pendant la campagne de 1814, la bataille des Thermopyles, celle de Nyezane (guerre des Zoulous), et celle d'Inchon (guerre de Corée). On y trouve également une liste de tous les articles parus dans les 96 premiers numéros.

• **Command Magazine** n° 13 change de formule ! Désormais la revue devient une magazine « grand public » consacré à l'histoire militaire et à la stratégie. Superbe présentation, très haut niveau des articles : Command est maintenant sans conteste la meilleure revue sur le marché. Le wargame en encart avec ses règles est désormais vendu dans un cahier séparé. Le thème du dossier et du jeu est Desert Storm.

• **The Europa Magazine** n° 19 est paru. Au sommaire : des conseils de jeu pour Balkan Front, l'ordre de bataille définitif du génie ferroviaire allemand dans Scorched Earth, la liste complète des unités soviétiques dans F.I.T.E (aide de jeu pour faciliter le set-up), un scénario aérien hypothétique avec article historique sur le projet franco-britannique de raid sur les pétroles de Bakou.

• **Le Journal du Stratège** n° 57 est paru. Au sommaire : un mini dossier sur Vietnam, des conseils de jeu pour Zargos, World in Flames (la stratégie des Alliés), 688 Attack Sub (ludotique) et Cry Havoc ; des scénarios pour Air Force (plus une fiche avion : le P.40E), Cry Havoc, SL/ASL, Europa (Français contre Italiens dans les Alpes en 1940), et pour figurines napoléoniennes. On y trouve également des conseils pour jouer en double aveugle et sans arbitre.

Laurent Henninger



LES ZINES

Amis fanéditeurs, cette rubrique a pour but de vous faire connaître à de nouveaux lecteurs. Il est donc indispensable d'indiquer l'adresse de votre zine (si si, j'insiste) et de faire en sorte que le facteur sache que «Les égorgeurs de Dieux», 12 rue des Grosbill 99999 Délireville, cela correspond à Marcel Dupont, même adresse. Une étiquette que l'on colle sur une boite aux lettres coûte si peu...

Nouveaux venus

• **La croisade de l'horreur** n° 1, 96 p., 29,50 F, périodicité inconnue. Le zine le plus épais de cette livraison. Evidemment, dans une telle masse de choses, tout n'est pas passionnant (les scénarios pèchent un peu, par exemple), mais l'ensemble est de bonne qualité. Cédric Bru, 10 rue Baptiste Marcet, 81000 Castres.

• **Endosmose** n° 0 et HS 0, 50 et 20 p., 16 et 20 F. Le premier parle d'Hârn, de Jorune et de Rêve de Dragon, l'autre de *Chakra*, une création maison. Claude Féry et Marie-Hélène Plé, 7 rue de la Chapelle, 60300 Senlis.

• **Fusion** n° 0, 30 p., 20 F, bimestriel. Réalisé par de joyeux activistes du 3615 Casus, Fusion s'annonce comme une future valeur sûre. C'est un zine à thème, avec un numéro 0 spécial Dark Future (Berlin XVIII, Cyberpunk, Bitume...). Mes espions m'annoncent que le prochain sera à dominante médiévale. Hervé Albertazzi, Lentilly, 69210 L'Arbresle.

• **Le monde d'Algernon** n° 1, 4 p., 6 F. Le tout début de la description d'un monde pour Rolemaster. Attendons la suite pour juger... Gilles Querret, 38 rue d'Artois, 59760 Grande-Synthe.

• **Nouvelles dimensions** n° 2, 53 p., 20 F, apériodique. Bien fait, avec un bon équilibre JdR/autres choses (ciné et livres, en gros). 26 rue A. Camus, 66430 Bompas.

• **Portails** n° 2, 43 p., 5 F. On y trouve entre autres une créature pour AD&D, une feuille de perso Star Trek, et un délire spectaculaire sur les « petits gris ». Julie Ser, 8 rue d'Engueysse, 81000 Albi.

• **Science-fiction et fantastique** n° 1, 9 p. manuscrites, 17 F, bimensuel. Cédric Desfonds, 24 rue Melchior, 07100 Annonay.

• **Le triple cercle** n° 7, 43 p., 20 F, périodicité inconnue. Un bon zine originaire des lointains rivages cannois. Une mention toute particulière pour le test d'alignement dont les résultats paraissent étonnamment justes. 2 impasse des Camélias, 06150 Cannes la Bocca.

Vieilles connaissances

• **Les arpenteurs de rêve** n° 1, 22 p., 10 F, périodicité irrégulière. Au sommaire : aides de jeu Car Wars et Stormbringer, scénarios Space Hulk, Cthulhu et INS. Le n° 1 tient toutes les promesses du n° 0, j'attends la suite avec confiance.

• **Art'Da** n° 2, 22 p., 15 F, bimestriel. Oups... J'ai parlé dans le numéro précédent de la Fédération des Études Elfiques, alors qu'il s'agit de la Faculté. J'espère que les membres de cette honorable institution me pardonneront... Sinon, c'est un numéro spécial Nazgûls, avec articles, BD, etc. J'ai beaucoup aimé la carte qui situe les Terres du Milieu en plein océan Pacifique.

• **L'Auberge du Dragon** n° 2, 38 p., 20 F, trimestriel. Aussi agréable à lire que le n° 1, il contient entre autres un scénario pour l'Œil Noir et un pour Hawkmoon.

• **Backstab** n° 3, 40 p., 15 F, apériodique. Beaucoup de trucs-machins dans tous les sens, avec un gros dossier Cyberpunk, mais aussi une présentation de Rêve de Dragon.

• **Broos** n° 6, 60 p., 30 F, périodicité inconnue. Rien que du RuneQuest, et rien que du bon, du très bon ou de l'excellent. Dommage que ce soit l'avant-dernier numéro...

• **Interférences** n° 9 et 10, 1 p., 1 timbre à 2,30 F, mensuel. Comme d'habitude, d'excellentes choses pour Athanor. Une question me hante : le petit bonhomme à gauche du titre du n° 10, est-il voulu par l'auteur ou est-ce une tache mutante ?

• **Orichalque** n° 2, 19 p., 20 F, périodicité inconnue. Même formule que le n° 1 (et hélas même logo), avec la fin de l'article sur la cryptographie, un scénario et un monstre pour AD&D, la suite de l'étude des *Conan*...

• **Rock and Role** n° 5, 36 p. A5, 8 F, « irrégulobdomadaire ». Spécial INS/MV avec scénario, interview (d'un prince-démon, si, si...), dissection des suppléments, etc., mais aussi du Rêve de Dragon... Bref, un excellent zine.

• **Tinkle Bavard** n° 11, 31 p., 4 FS/16 FF/95 FB. Arrivé juste à temps, ce numéro est aussi excellent que tous les précédents. J'ai particulièrement aimé le scénario Hurlements.

• **La Tribune des Vagabonds du Rêve** n° 4, 30 p., 10 F, mensuel. Presque pas de JdR, principalement des nouvelles et une petite étude sur Jack Vance. Plaisant. La Paul et Mike Corp publie également Le Cri du Loup, mini zine A5 dont le n° 1 comporte trois nouvelles.

Hors-jeu

• **Fantel** n° 16, 35 p., 25 F, trimestriel. Jeux par correspondance exclusivement. En le lisant, je commence à comprendre ce que le commun des non-joueurs peut ressentir quand il essaye de comprendre le JdR... Mais c'est sympa, bien fait et donne envie de jouer.

• **Dangereuses Visions** n° 36/37. Toujours des comics à vendre par correspondance.

• **Direct Importation** n° 46, 40 p., mensuel. Contient une copieuse série d'études sur les X-Men, X-Factor, X-Force et autres mutants de chez Marvel. J'ai bien aimé. Frank Léger, 5 rue Edmond Rostand 92320 Châtillon.

• **Scarce** n° 29, 58 p., 40 F, trimestriel. Encore une excellente revue qui parle de BD américaine. Ce n'est pas que je n'aime pas les comics, mais je commence à me sentir un peu envahi...

• Restons dans la BD avec deux **666** hors série : un spécial Jean-Claude Reynaudon et *Ephraïm*, de Jean-François Pold. Je ne m'y connais pas suffisamment en BD pour juger.

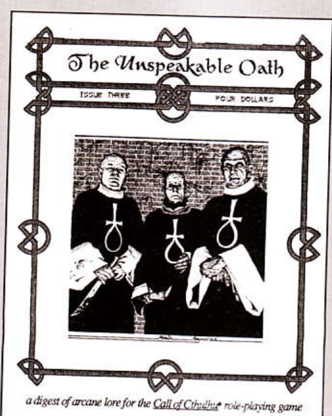
• **La lettre de Baker Street**. Comme d'habitude, les fans de Sherlock peuvent acheter en confiance. A noter : Mag Publications prépare un numéro spécial Robert Howard et cherche des collaborateurs. Alors, contrairement à mes principes, un petit rappel de leur adresse : 10 rue Baudin, 21000 Dijon.

Tristan Lhomme

LE FAVORI

Une chose me frappe. C'est la quatrième fois que je désigne un chouchou. Si je regarde en arrière, je réalise que j'ai parlé d'un américain, d'un anglais, d'un suisse... et une seule fois d'un français. Ben alors ?

• **The Unspeakable Oath** n° 3, 4 $, 68 p. Un fanzine américain consacré exclusivement à L'appel de Cthulhu. On y trouve en vrac des livres, des monstres, des armes, le programme d'une vente aux enchères pas comme les autres, des scénarios, des suggestions, des critiques... Bref, tout ce qu'il faut pour faire le bonheur d'un Gardien des Arcanes à court d'idées. Parmi les collaborateurs, on relève les noms de Mark Morrison, Scott Aniolowski, Kevin Ross... tous auteurs de scénarios publiés par Chaosium. Unspeakable Oath, Pagan Publishing, c/o John Tynes, 1409 Wilson Avenue, Colombia MO 65201. Tél : 314-442-4301 (aux USA, bien entendu !).



Les zines de diplomatie

• Toujours pas de **Trahison !**, Xavier Blanchot est au service militaire...

• **Mach die Spuhl !** n° 70 poursuit sa « dissertation » sur l'environnement d'une campagne basée sur les règles des Aigles.

• **Vopaliec** n° 123 analyse (au moyen d'intéressantes statistiques) les problèmes qui se posent aux joueurs à l'automne 1903, dans Diplomacy. Le n° 124 poursuit l'analyse d'une partie de Civilisation.

• **Vortigern**. Le n° 149 publie le 4e volet de l'étude géopolitique des zones de la carte de Diplomacy, s'insurge contre la pratique du « téléphonisme » dans le hobby du jeu par correspondance, présente la doctrine de la « guerre juste » à travers l'histoire, publie des règles pour jouer à Kingmaker par correspondance et donne de très utiles conseils sur le rôle et les devoirs des arbitres dans les parties par correspondance. Le n° 150 poursuit sa croisade contre le téléphonisme, sa série d'articles sur la théorie de la négociation, et celle sur la géopolitique de la carte de Diplomacy. Un coup de chapeau en passant au zine le plus vénérable du hobby, et qui semble en passe de reprendre une position de leader !

Nouvelle adresse de Vortigern : chez Jean-Yves Prion, 16 rue de Châteaudun, 94200 Ivry.

• **Far Play** n° 23 contient l'habituelle proposition de sept jeux (dont 2 nouveaux) et surtout un méga-jeu original et... gratuit pour tous les adhérents. A signaler également un excellent article sur le dilemme du prisonnier ou le paradoxe de la stratégie de coopération, qui devrait être lu par tout néophyte des jeux de diplomatie.

A noter, leur nouvelle adresse : Transludie, 6 rue Maurice Thédié, 80000 Amiens.

Laurent Henninger

POUR SORTIR DU CERCLE



BOULOT

$$g(\boldsymbol{\rho}) = \int_0^\infty \frac{k^2\,dk}{(2\pi)^3}\,2\pi \int_{-1}^{1} du\,\frac{e^{ik\rho u}\,k_M^2}{k^2(k^2+k_M^2)}$$
$$= \int_0^\infty \frac{dk}{(2\pi)^2}\,\frac{e^{ik\rho}-e^{-ik\rho}}{ik\rho}\,\frac{k_M^2}{k^2+k_M^2}$$



MASO





. . . DODO . . .

POUSSEZ LA PORTE DE L'OEUF CUBE ET . . .

24 RUE LINNE 75005 PARIS 1- 45 87 28 83 15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005 PARIS 1 - 43 31 91 02

DECOUVREZ LE PAINTBALL:UN SPORT,UN JEU - CONVIVIAL- INTERACTIF

PASSIONNANT-HILARANT-DECAPANT-

Né dans le bush australien où les eleveurs l'utilisaient pour marquer leurs moutons avant de s'adonner à de joyeuses parties
Il a envahi l'Amerique et s'installe depuis peu chez nous . . . à L'OEUF CUBE.

LE PAINTBALL EST UN LANCEUR DE BILLES DE PEINTURE: ECOLOGIQUE - PROPRE - BIODEGRADABLE (LA PEINTURE EST LAVABLE A L'EAU) - SANS DANGER POUR L'ENVIRONNEMENT . A VOUS DE JOUER . . . AUX GENDARMES, AUX VOLEURS, AUX ALIENS, AUX CYBORGS . . . SURVIVEZ ! ! !

TOUT LE MATERIEL
BILLE:0,50f -CHARGEUR 100 BILLES:190F
CARTOUCHES CO212G : 5F
BOUTEILLE 7 OZ :395F -RECHARGE 20F
LUNETTES DE PROTECTION JT: 205F-
LUNETTES DE PROTECTION : 105F
MASQUE COMPLET: 320F-HOLSTER: 140F

AUTO-TRIGGER P68-AT
Juste appuyer sur la gachette et actionner la pompe, précis et tres rapide,bouteille de co2 de 7 onces (400tirs)
2220f

THOMSON TM 11-A
Léger-précis-canon en fibre de carbonne aussi rapide qu'un semi automatique lanceur fiable et puissant
1980f

SHERIDAN PGP
Compact-précis-solide-maintenance minimale meilleure qualité-prix
990f

SPLATMASTER
Lanceur de base-précis - fiable-original chargement interne de 10 billes
799f

SHERIDAN P12
Construit sur le modele du PGP , canon long pour une + grande précision, chargeur externe variateur de vitesse, nouvelle pompe pour tir rapide
1250f

SHERIDAN VM-68 *THE VIRTUAL MACHINE!*
Semi automatique-400 coups-précision-endurance-qualité; 4 positions pour la chambre de compression permettent son utilisation dans les conditions les + extrèmes (-30° à -30°)
2875f

PARTOUT .. TOUT .. TOUT . . . PARTOUT . . . AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE, VOIR PAGE PRECEDENTE

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Une créature de Rogue
Le Brutosaure

C

Description : comme son nom le laisse supposer, le Brutosaure est un saurien particulièrement remarquable pour sa brutalité. Doté d'une peau écailleuse étonnamment résistante, d'une mâchoire aux crocs impressionnants et de deux énormes poings osseux qu'il utilise comme des masses d'armes en combat, ce monstre ne possède qu'une intelligence très limitée. Il s'agit, selon toute vraisemblance, d'une espèce mutante d'homme-lézard née d'une expérience contre nature conduite par un nécromancien dément.

Particularités : le Brutosaure ne recule jamais et se bat invariablement jusqu'à la mort. Il semble toutefois ne haïr que les hommes et fait rarement montre d'agressivité à l'égard des autres races qui fréquentent le Cloaque (nains, elfes, etc.). Ce monstre est immunisé contre toutes les formes de magie ! Les sorts (ex : boule de feu) et les armes magiques sont sans effet sur lui.

Caractéristiques AD&D
Fréquence : rare
Nbre : 1-6
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 8
Nbre d'attaque : 3
Dommages/attaques : 1-6/1-6/1-8
Défense spéciale : —
Résistance à la magie : totale (voir plus haut).
Intelligence : faible.
Alignement : neutre-mauvais
Taille : 2,50 m

36 15 Casus en fête !

Un quizz permettant de gagner des jeux, un grand concours sur Rogue, un « autoquizz » primé en première mondiale, trois mini jeux d'aventure, une nouvelle rubrique téléchargement, un championnat de France de Blood Bowl et un raton laveur... euh, non, pas de raton laveur. 36 15 CASUS se met sur son 31 pour les fêtes de fin d'année et vous offre un déluge de nouveautés. Nous vous avions prévenus. Maintenant accrochez-vous, c'est parti...

Autoquizz : une première mondiale

Jusqu'à présent, tous les quizz se ressemblaient. Eh bien en voici un qui n'a rien à voir avec les autres ! Oh, bien sûr, vous pouvez toujours répondre à des questions, mais ces questions c'est *vous* qui allez maintenant les poser. Dans notre Autoquizz, en effet, vous marquerez des points chaque fois que vous répondrez aux questions des autres joueurs, mais aussi chaque fois que ces derniers répondront à vos propres questions ! Chaque semaine, le joueur qui aura réalisé le score le plus élevé sera récompensé « royalement » (mais, chut...).

Quizz Noël Descartes (QUI + Envoi)

Descartes portait-il une barbe blanche ? En tout cas, le 20 décembre 1991, les dix meilleurs joueurs classés dans notre « Questionnaire Jeux Descartes » gagneront :

- 1er prix : la gamme complète Torg, la gamme complète James Bond 007, Junta, Horreur à Arkham, un puzzle « Floating Cities ».
- 2e prix : la gamme complète Warhammer, Suprématie 1 et 2, Les Années folles (supp. AdC).
- 3e prix : la gamme complète Star Wars, Killer, Les Oeufs de Karlatt (supp. AdC), Les Grands Anciens (supp. AdC), le port folio Légendes celtiques.
- 4e prix : Ave Tenebrae, Fiefs et Empires.
- 5e au 10e prix : badges, mallette Jeux Descartes, poster.

Attention : les points pris en compte pour le classement seront ceux du « Questionnaire Descartes », pas ceux du « Total Général » ! En cas d'ex aequo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

Concours Rogue : mais où est passé le Père Noël ? (ROGU + Envoi)

Il semblerait que Santa Claus se soit perdu dans les profondeurs du Cloaque. Qui osera aller le chercher ? La prime offerte est intéressante... Le 20 décembre à midi, les cinq personnages qui seront descendus le plus bas dans le Cloaque (tableau des scores faisant foi) gagneront :

- 1er prix : un lecteur vidéo laser de la nouvelle gamme Pioneer d'une valeur de 5000 F.
- 2e au 5e prix : un abonnement d'un an à CB.

Pour jouer, vous devez impérativement utiliser un personnage « protégé » (c.-à-d., qui correspond à une BAL et dont le pseudo est précédé par « * »). En cas d'égalité, le classement sera établi en fonction du nombre de points d'expérience.

Kil : tout s'arrange (KIL + Envoi)

Vous avez été plus nombreux que prévu à vous lancer dans le « jeu des assassins ». Débordé, notre ordinateur ahanait péniblement et s'est plus d'une fois montré d'une lenteur exaspérante. C'est pourquoi nous avons décidé de le remplacer par une machine beaucoup plus performante. Ouf !

Nous avons en outre réparé les bugs ennuyeux qui s'étaient révélés au fil des mois (c'est souvent le cas avec des « premières versions »). Bref, vous devriez désormais pouvoir exécuter, massacrer, éliminer, démolir et assassiner en toute quiétude...

Championnat de France de Blood Bowl (POL + Envoi)

Nous n'avions pas eu le temps de l'annoncer dans le précédent numéro, mais le championnat Blood Bowl est *aussi* sur 3615 Casus. Consultez les murs.

News en vrac

- Vous aimez les jeux d'aventure ? Nous vous en proposons trois ce mois-ci (médiéval-fantastique, épouvante, space opera). Tapez JEU + Envoi.
- Notre messagerie internationale reste ouverte sur le monde entier et possède maintenant ses propres BAL accompagnées d'un annuaire dans lequel les nationalités des correspondants sont indiquées. Pour en savoir plus, tapez INT + Envoi.
- Le mur Scénarios se porte bien et vous propose des dizaines de synopsis d'aventures pour toutes sortes de jeux (Hawkmoon, AD&D, SW, AdC, etc.). Pourquoi ne pas aller y jeter un coup d'œil... et apporter votre contribution à l'œuvre commune ? Tapez SCN + Envoi.
- Pour les amateurs de jeux sur micro, nous avons ouvert un mur Ludotique. Tapez LUD + Envoi.
- Nous avons supprimé la malédiction qui empêchait les joueurs de Rogue de trouver des trésors une fois qu'ils possédaient l'amulette de Gaelnor. Dorénavant, cet objet magique aura pour seul effet de permettre de remonter aux étages supérieurs.

Téléchargement

Nous avons l'intention de vous proposer très prochainement le plus grand choix possible de logiciels et de fichiers téléchargeables. Notre catalogue devrait donc s'étoffer progressivement pour atteindre des dimensions pour le moins « respectables ». Nous avons cependant pu constater que certains d'entre vous avaient encore des problèmes pour comprendre les procédures à observer. Pour leur simplifier la vie, la rubrique 36 15 CASUS va être optimisée afin d'être aussi facile à utiliser que possible.

Métalliques sur minitel (BAL + Envoi)

Grande nouvelle : François Décamp a ouvert une BAL sur 36 15 CASUS et il se tient à la disposition de tous les amateurs de peinture sur figurines. Le nom de cette boîte aux lettres est Triplezero. ◆



T'AS VU !

ILS VONT TOUS

A L'OEUF CUBE

POUR LEURS ACHATS DE NOEL

J'Y VAIS AUSSI

24 RUE LINNE 75005 PARIS 1- 45 87 28 83
15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005 PARIS 1 - 43 31 91 02

NOEL A L'OEUF CUBE C'EST :

- AD&D le livre du joueur à 155F
- Des dés ou des bombesde peinture en cadeau à tout acheteur, y compris par correspondance dés le 1 decembre
- L'ouverture des magasins: les dimanches 15 et 22 décembre et des nocturnes vendredi 20 et samedi 21décembre
- Toutesles nouveautés dont ... voir dans les pages suivantes

NOUVEAUTES FRANCAISES

ROLE

CTHULHU	185f
Les demeures de l'épouvante	119f
WARHAMMER	
L'empire en flammes	149f
Le seigneurs des liches	119f
Ecran	38f
JRTM	199f
Les portes de Mordor	66f
Les Ents de Fangorn	115f
RUNEQUEST	240f
Ecran	88f
Les ruines hantées	88f
CYBERPUNK	237f
Chrome book	126f
HAWKMOON	235f
la kamarg	126f
CAR WARS	199f
Mind storm	126f
Guide vehicules version 2041	99f
MERCENAIRES	139f
La valise bleue	89f
IN NOMINE SATANIS	199f
nouvel écran	99f
BLOOD LUST	238f
écran	99f
Le monde de Reve de dragon	85f

SIMULATION

Serie VIVE L'EMPEREUR	
HANAU	260f
AUERSTAEDT	260f
HARPOON	225f
CARRIER	315f
GRANDES Batailles d'ALEXANDRE	315f

NOUVEAUTES ANGLAISES

SIMULATION

WARGAME DESIGN BOOK	100f
LA BATAILLE de QUATRE BRAS	360f
PELOPONNESIAN WAR	315f
MID-EAST PEACE	170f
BLACKBEARD	315f
STAND & DIE Borodino 41	540f
EAST FRONT (WW II)	480f
SHORKYND	270f
ULTRA MARINE g. workshop	195f
KERRUNCH g. workshop	195f
WAHOO ! bat. de Washington 1863	180f
STAR FORCE TERRA	225f
NAUTICAL & AVIATION handbook	110f

ROLE

ALIENS RPG	210f
VAMPIRE RPG	180f
Tee shirt Vampire	140f
Vampire screen	75f
Ashes to ashes	75f
Blood nativity	75f
AD&D	
Battlesystem arena	135f
Legends of spelljammer	185f
Fire of Zatal forgotten realm	90f
GAZ 14 Artuaghin clans	95f
DMGR3 Arms & Equipment Guide	225f
WARP WORLD RPG	200f
DARK CONSPIRACY RPG	180F
HEART OF DARKNESS (GDW)	90f
OPERATION CRUSADERS	315f
LONDON SOURCEBOOK shadowrun	135f
BATTLETECH	
Rhondhas irregulars	70f
Mechwarrior 2 nd edit	135f
GURPS 3eme edit (hard cover)	260f
GURPS 3eme edit (soft cover)	180f
Space atlas 4 (gurps)	155f
Time travel (gurps)	145f
Fantasy adventurers	160f
Night City Sourcebook-Cyberpunk	160f
Time travel	145f
HEROES NOW	115f
CHAMPION RPG	285f
Classic organisations (champ.)	155f
Hero System Rulebook	180f
Fantasy Hero	180f
Fantasy Hero Companion	135f
European Enemies	115f
TALES FLOATING VAGABOND rpg	120f
CALENDRIER TOLKIEN 1992	135f
WARHAMMER COMPANION	170f
MECHA science fiction rpg	225f
HORROR on ORIEN EXPRESS cthu.	298f
WORLD OF SYNNIBARR new rpg	270f
MAD MECHS ADVENTURE paranoia	90f
TERMINATOR maquette au 1/5	395f

PARTOUT ... TOUT ... PARTOUT ... AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur

Signature obligatoire

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM______________ Prenom______________

ADRESSE______________

____

______________ TEL ______________

CP ______________ VILLE ______________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

les jeux sont postes en RECOMMANDE dans les 48 h apres reception du paiement CB - Cheque bancaire
CCP - mandat à l'ordre de L'OEUF CUBE . BENELUX et SUISSE 45F pour 1 kg , 78 pour 2 kg - DOM - TOM : par avion 100F pour 1 kg

Bloodlust

Le nouveau jeu de rôle de Croc

SORTIE NATIONALE

LE 15 NOVEMBRE

BELLISSIMO

Du choix, de l'ambiance, plein de nouveautés ...

FIN D'ANNEE : Figurinique, Donjono-Dragonique et autre JDRique chez :

NEOLUDIC



BRUXELLES
91, rue de Flandre
(Place Ste Catherine/Bourse)
Tél : 02/511.96.12





LIEGE
7, quai De Gaulle
(Pont des Arches)
Tél : 041/43.64.22

BELLISSIMO

CLUBS & ASSOCIATIONS

FRANCE

■ **Bron** (Rhône). L'organisation de grandeur-natures (ainsi que de killers et de murder-parties) est désormais la seule activité de l'association *Rêve de Titans*, qui collabore régulièrement avec deux autres clubs : *Mercenaire du Chaos* et *D3 du Chaos*. Pour tout renseignement : association Rêve de Titans, Bernard Lacote, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron.

■ **Calais**. L'association *Les Enfants du Rôle* reprend ses activités tous les dimanches de 14 h à 19 h au collège République, 1 place de la République à Calais. Presque tous les jeux de rôle sont pratiqués, ainsi que différents wargames avec ou sans figurines, et un bon nombre de jeux de plateau. L'association édite son propre fanzine, *Pas de Pitié Pour les Héros*, et dispose d'une bibliothèque de magazines spécialisés et de jeux. Pour plus de renseignements, ou pour les rejoindre : Les Enfants du Rôle, 33 rue d'Artois, 62231 Coquelles.

■ **Champagne-Ardennes**. *La Guilde* est une association qui cherche à promouvoir le jeu de rôle, le wargame, les reconstitutions historiques et les jeux de plateau. Elle édite *La Guilde*, un mini journal, aide les clubs et gère un fichier régional de clubs et de joueurs. Contact : La Guilde, 5 rue Joliot-Curie, 51100 Reims. Tél. : (16) 26.40.34.13 de 14 h à 19 h.

■ **Echillais** (près de Rochefort). Le club *Donjon macabre* repart pour une année entière de folies et de simulations, dans de nouveaux locaux, avec de nouveaux jeux et de nouveaux adhérents ! Tous les samedis de 14 h à 19 h30, tous les jours pendant les vacances (sauf dimanche) et nocturnes possibles. Club Donjon macabre, 17 rue des Chaumes, 17620 Echillais. Tél : (16) 46.83.02.61 après 17 h.

■ **Golbey** (près d'Épinal). *Les gardiens de la relique* se réunissent les 2e et 4e samedis de chaque mois, à 20 h30, au centre social Louise Michel, Haut du gras, 88190 Golbey. Ils jouent à AD&D, Stormbringer, L'appel de Cthulhu, Paranoïa, etc. Pour tous renseignements, contactez Frédéric Liénard au (16) 29. 82.40.47 (après 19 h30).

■ **Gourdon** (environs de Cahors). Des fans de jeux de rôle ont fondé *Les Dragons Joyeux*. Au sein de la maison des Jeunes et de la Culture de Gourdon, les membres de cette nouvelle section se réunissent régulièrement deux fois par mois. Pour de plus amples renseignements : maison des Jeunes et de la Culture, rue Calmon, 46300 Gourdon. Tél : (16) 65. 41.11.65, demander Nicole Badouret.

■ **Manosque**. *L'Espace Jeux* ouvre ses portes. Au programme, nombreux jeux de plateau, jeux de rôle et wargames : SuperGang, As des As, Civilisation, Diplomacy, Squad Leader, Samouraï, échecs, Rolemaster, Warhammer, etc. Les horaires sont modulables. Renseignez-vous à la MJC, 1 allée de Provence (ou place Leinfelden), 04100 Manosque. Demander Hervé Jeune au (16) 92.72.19.70.

■ **Reims**. *Statuts tout neufs et nouvelle* adresse pour le club *Veni Vidi Ludi* (V.V.L.). Des journées multijeux vous attendent désormais au 47 rue Pierret, 51100 Reims. Contacter Yves Malhomme au (16) 26.72.18.98.

■ **Voisins-le-Bretonneux**. L'association *Queimada* sera heureuse de vous accueillir au centre d'Animations sociales Alfred de Vigny (rue Alfred de Vigny) tous les samedis de 17 h à 22 h pour pratiquer jeux de plateau et wargames. Pour tous renseignements, contacter Frédéric au (1) 30.44.09.56. ou association Queimada, 25 rue du Grand-Noyer, 78280 Guyancourt.

BELGIQUE

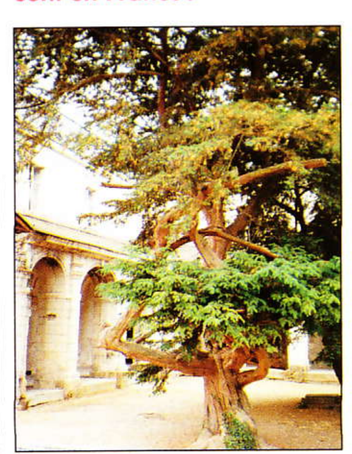
■ **Charleroi**. Un nouveau lieu pour jouer aux wargames et aux jeux d'Histoire avec figurines vous attend tous les vendredis dès 19 h et tous les dimanches dès 14 h (parking facile, conseils, nouveautés, initiations, concours, bibliothèque, ludothèque, bar et petite restauration). *Les Compagnies d'Ordonnance* (ASBL le Chez Nous), 15 rue E. Vandervelde, 6040 Jumet. Tél : (19) 071/35. 98.98 (pendant les heures de jeu) ou Luc Joosten au (19) 071/45.82.17.

ÇA DÉMÉNAGE!

Korum, la société qui propose *Légende Viking*, le jeu par correspondance géré par ordinateur, change d'adresse et de numéro de téléphone : Korum, résidence Le quai de Barcy, 8-10 place de l'Europe, 94220 Charenton-le-Pont. Tél : (1) 48.93.75.62.

INITIATIVES

Les Terres du Milieu sont en France !



C'est à Montreuil Bellay, cette charmante ville du Maine et Loire, qu'Eric Thoumelin, instituteur, a créé une promenade Tolkien. Elle passe près de l'église St-Pierre mais surtout du magnifique jardin et de son château au milieu des îles, proches par l'esprit des merveilles elfiques du romancier. Si vous voyagez dans les environs, allez vous y promener, et peut-être y rencontrerez vous Galadriel. Il parait qu'elle apparaît quelque fois entre les arbres.



Highlanders, le retour

Highlanders, ce jeu à mi-chemin du killer et du grandeur-nature se joue sur l'ensemble du territoire français, avec la possibilité de participer en individuel ou par clubs. Pour la troisième édition, Les Semaines de l'Hexagone espèrent y associer les diverses organisations régionales. Tous renseignements : Les Semaines de l'Hexagone, Highlanders, 37 route Nationale, 552000 Lerouville. Tél. (16) 29.91.34.88.

A vos plumes !

L'ASBL organise du 1er novembre 91 au 1er mai 1992 un grand concours, non commercial, de scénarios (jeu de rôle et grandeur-nature). Ce concours ouvert à tous est doté de 7000 F de prix en lots. Renseignements auprès de Philip Torette au 041/63.37.97. ou en écrivant à l'ASBL « GDFL », c/o P. Torette, rue du 15 août, 11, B-4430 Ans (Belgique).

Vente d'armes

La société Cobra Loisirs vous propose des locations et ventes d'armes en latex (pour GN), de masques (gobelins, orks) ainsi que du matériel pour paint ball. Leur adresse : Cobra Loisirs, 36 place des Nations, La Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89. Fax. : (1) 49.01.91.24. ◆

RADIO

DIJON. Malgré la fin du fanzine Scène à Rio, les éditions Scène à Rio ne restent pas inactives et leurs rédacteurs animent une émission consacrée aux jeux de rôle sur les ondes de *Radio Dijon Campus* (92,2 Mhz), le samedi, de 17 h30 à 19 h.



JEUX DE ROLE

TORG	**295 F**
Ecran	69 F
Carte de la destinée	84F
La Terre Vivante	153 F
Le Calice des possibilités	95 F
L'Empire du Nil	159 F
SHADOWRUN	**189 F**
Ecran	80 F
SHADOWRUN SOURCEBOOK	
Sprawl sites one	*120 F*
Seattle sourcebook	*120 F*
Street samouraï catalog	*120 F*
Paranormals animals of N.A.	*120 F*
Virtual Realities V.O.	*139 F*
SHADOWRUN ADVENTURES	
Mercurial	75 F
Oueen euphoria	*75 F*
Dream chipper	*75 F*
Bonled Demond	*75 F*
Harlequin	*120 F*
Universal Brotherhood	*120 F*
Dragon Hunt	*75 F*
Anarchist guide to N. América	*120 F*
HEAVY METAL	**228 F**
Ecran	89 F
Urban Guerilla	126 F
CYBERPUNK	**237 F**
Ecran	89 F
Solo of fortune	119 F
Hard wired	*99 F*
Rockerboy	*89 F*
Chrome book V.O.	**126 F**
STAR WARS	**119 F**
Le guide	89 F
Le guide de l'empire	119 F
Chasse à l'homme sur tatouine	59 F
Matériel de campagne	69 F
Commando shantipole	59 F
Bataille du soleil d'or	66 F
Outre space	68 F
Supplément aux règles	109 F
APPEL DE CTHULHU	**189 F**
Ecran	65 F
Suppléments de Cthulhu	99 F
Les années folles	180 F
Les monstres de cthulhu	99 F
Cthulhu 90	119 F
Créatures des contrées du rêve	99 F
CAMPAGNES	
Les masques de Nyarlathotep	169 F
Les contrées du rêve	129 F
Cthulhu by Gaslight	119 F
Le rejeton d'Azathoth	119 F
Les oeufs de Karlatt	139 F
Terror Australis	109 F
Les grands Anciens	139 F
Les mystères d'Arkham	159 F
Demeures de l'épouvante	**119 F**
SCENARIOS	
Les ombres de Yog-Sothoth	99 F
L'asile d'aliénés	99 F
Les fungi du yuggoth	99 F
La malédiction des cthoniens	99 F
La trace de Tsathogghua	99 F
Meurtre à Dunwich	49 F
Terreur sur Arkham	69 F
Murmures des profondeurs	99 F
A la recherche de Kadath	99 F
Seul face au Wendigo	59 F
Terreur venue des étoiles	59 F
JAMES BOND	**119 F**
Manuel Q	99 F
L'Equipement	109 F
Docteur No	69 F
Goldfinger	69 F
Octopussy	89 F
Pour votre information	96 F
Vivre et laisser mourir	98 F
IN NOMINE SATANIS	**199 F**
Ecran	89 F
Intervention divine	126 F
Daemonis compendium	189 F
Berserker	126 F
Baron Samedi	126 F
Mors ultima Ratio	126 F
Demonix Remix	126 F
Il était une fois	126 F
Mindstorm	126 F
Ecran 2e édition	89 F
SIMULACRES	**32 F**
Ceux des protondeurs	39 F
Cyber Age	59 F
Aventures extraordinaires	59 F
Capitaine Vaudou	59 F
HAWKMOON	**249 F**
Ecran	88 F
L'ile brisée	134 F
La France	228 F
STORMBRINGER	**249 F**
Ecran	88 F
Le voleur d'âme	129 F
L'octogone du chaos	79 F
Démons et magie	114 F
Le loup blanc	114 F
Le pirate des mondes	138 F
REVE DE DRAGON	**150 F**
Miroir 1	40 F
Miroir 2	55 F
Miroir 3	55 F
Miroir 4	55 F
Miroir 11	78 F
ADVANCED DONGEON & DRAGON	
MANUEL DES JOUEURS V.F.	**170 F**
Dongeon Master Guide 2e Edition	*170 F*
Legend & Lore 2e Edition	*210 F*
Tome of Magic 2e Edition	*170 F*
Thief's Handbook	*169 F*
Fighter's Handbook	*169 F*
Priest's Handbook	*169 F*
Wizard's Handbook	*169 F*
Wikings Campaign Sourcebook	*169 F*
WARHAMMER	**189 F**
La Campagne impériale	159 F
Mort sur le REIK	159 F
Middenheim	119 F
Pouvoir derrière le trône	139 F
Kislev	149 F
Repose sans paix	129 F
L'Empire en flammes	149 F
Les Seigneur des Liches	**119 F**
ROLEMASTER	**299 F**
Ecran	70 F
Characters reccord	*120 F*
Rolemaster companion I	*120 F*
Rolemastercompanion II	*120 F*
Rolemaster companion III	*120 F*
Rolemaster companion IV	*120 F*
Elemental companion	*138 F*
War Law V.O.	*299 F*
Rolemaster Companion V V.O.	**120 F**
LES COMPLEMENTS	
Mythic Greece	148 F
Robin hood	139 F
Vikings	139 F
Pirates	139 F
Mythic Egypt	148 F
LOREMASTER	
The world of vog mur	*68 F*
Cloudlords of Tanara	*100 F*
The Iron Wind	*84 F*
SHADOW WORLD	
Shadowworld master atlas	*190 F*
Emer the great continent	*310 F*
Quellbourne	*120 F*
Journey to maglc Isle	*84 F*
Demon of buming night	*120 F*
Tales of the loremaster book 1	*68 F*
Tales of the loremastel book 1I	*68 F*
Star crown empire	*120 F*
L'horreur d'Orgillion	*68 F*
Kingdom of the desert Jewel	*120 F*
Cyclops Vale & Other Tales	*68 F*
Jaiman land of Twilight	*139 F*
Island of the Oracle	*88 F*
Sky giants of the brass Stairs	*120 F*
Nomads of the nine nations	*120 F*
Heroes and rogues	*148 F*

Spécial Noël



NOUVEAU
Envoi en COLISSIMO (48 H) dans toute la France Métropolitaine dès réception de la commande*

Les jeux en gris sont nouveaux

Les jeux en italiques sont en anglais

MERCENAIRES	**139 F**
La Valise bleue	**89 F**

JRTM	**220 F**
Ecran	64 F
Carte	64 F
Lords of Middle Earth 1	*120 F*
Lords of Middle Earth 2	*120 F*
Lords of Middle Earth 3	*120 F*
Creatures of Middle Earth	*100 F*
Treasures of Middle Earth	*139 F*
Adventure guidebook II	*139 F*
Mc Bride's Character's of M-E	*139 F*
Empire of the witch king	*139 F*
Gorgoroth	*185 F*
Minas Tirith V.O.	*185 F*
Minas Ithil V.O.	*185 F*
LES CAMPAGNES	
La Lorien	120 F
Voleurs de Tharbad	70 F
Rangers du Nord	120 F
Isengard	120 F
Rivendell	70 F
Riders of rohan	*120 F*
Havens of gondor	*120 F*
Sea lords of gondor	*120 F*
Ents of fangorn	*120 F*
Dunlands	*120 F*
The lost realms of cardolan	*120 F*
Shadow in the south	*120 F*
Far Harad	*120 F*
Mount Gundabad	*120 F*
Greater Harad	*120 F*
LES MODULES	
Dagorlad	*68 F*
Hillmen of the trollshaws	*68 F*
Paths of the dead	*68 F*
Goblin gate	*68 F*
Haunted ruins	*68 F*
Pirates of perlarglir	*68 F*
Gates of mordor	*68 F*
Brigands of Mirkwood	*68 F*
Assassins of dol amroth	*68 F*
Woses of the Black Wood	*68 F*
Raiders of cardolan	*68 F*
Mouth of the entwash	*68 F*
Warlords of the desert	*68 F*
Dark Mage of rudhaur	*68 F*
Ghosts of the southem anduin	*68 F*
Perils on the sea of rhun	*68 F*
Denizen of the dark Wood	*68 F*
Forest of tears	*68 F*
Rogues of the bordelands	*68 F*
Hazards on the halrad wood	*88 F*
Ghost Warriors	*96 F*
Weathertop	*68 F*
Teeth of mordor	*68 F*
Halls of the elven king	*68 F*
Calenhad	*88 F*
Necromancers' Lieutnant	*68 F*

BLOOD BOWL 2e Edition	**390 F**
Star Players V.O.	**199 F**
Blood Bowl Companion V.O.	**199 F.**



- 25 mm plastique

SPACE MARINES	189 F
GARDE IMPERIALE	189 F
PREDATOR	120 F
LANDRAIDER	130 F
RHINO	109 F
SPACE ORKS	189 F
VOITURE DE GUERRE ORK	190 F
STRIKE FORCE	250 F
TERMINATORS & TYRANIDS	189 F
ELDAR GUARDIANS	250 F

- 25 mm métal

ORKS DE L'ESPACE	250 F
DEVASTATORS	250 F
HARLEQUINS	250 F
TERMINATORS Squad	250 F



ADVANCED SPACE CRUSADE	**299 F**
SPACE HULK	299 F
Deathwing	210 F
Genestealer	210 F
ADVANCED HEROQUEST	329 F
BLOOD BOWL	169 F
CIVILISATION	285 F
GUERRIERS DES ETOILES	189 F
ARMADA	310 F
ILLUMINATI	180 F
CAR WARS	218 F
Le rêve Américain	144 F
Turbo Charger	149 F
Le Guide des véhicules	**99 F**
FANTASY WARRIORS	290 F
FIEFS 2	210 F
ZARGOS	210 F
DRAGON NOIR	215 F
DRAGON NOIR 2	220 F
VIKINGS	210 F
CRY HAVOC	190 F
SUPERGANG	290 F
FULL METAL PLANETE	290 F
LA VALLEE DES MAMMOUTHS	250 F
FOOT MANIA	290 F
FORMULE DE	289 F
SPACE FLEET	**210 F**

MAGAZINES

CHAOS 11	**20 F**
CHAOS 10 ou 12	**10 F**
COUPS CRITIQUES 2 ou 3	**25 F**
QUEST 7 ou 8	**30 F**
PLASMA 6 ou 7	**35 F**
TATOU 7 ou 8	**40 F**
DRAGON MAGAZINE 1 ou 2	**35 F**
WHITE DWARF 141 ou 142	**42 F**



BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre chèque ou mandat à PASS'TEMPS VPC 26, Galerie de l'Etape 51100 REIMS 26.40.34.13

NOM ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

____

Désignation	Prix
Frais de port	35 F
Total	

* Dans la limite des stocks disponibles.



Ce petit nouveau au rayon des jeux de combat avec figurines purrait bien faire de l'ombre à Warhammer 40.000 !

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

FIREFIGHT V.F.

Très prometteur !

Il est des jeux qu'on attend impatiemment et qui déçoivent (cf. Aliens) et il est des jeux que l'on n'attend pas et qui offrent un peu de bonheur aux amateurs de simulations militaires futuristes dont je suis. En effet, Firefight n'est autre qu'un système de combat avec figurines dont le thème n'est pas sans rappeler celui de Warhammer 40K. Mais les comparaisons s'arrêtent là. Là où son concurrent direct (WH40K donc) utilise des centaines de pages de règles et des errata par dizaines, les règles de ce jeu n'occupent qu'un livret de 64 pages qui contient vraiment tout ce dont vous avez besoin pour débuter une partie (plus 10 fiches cartonnées tout en couleurs qui, une fois découpées, servent à la fois de marqueurs, de fiches de personnages, de feuilles d'équipement et de plateaux de jeu). La base du système de simulation est tellement originale et simple que je ne peux m'empêcher de vous la résumer. A chaque tour, chaque personnage dispose d'une certain nombre de « dés d'actions » qui dépendent de son type et de son armement. Une fois les dés jetés, tout résultat de 1 indique une esquive, tout résultat de 6 indique une possibilité de tir et tout résultat entre les deux permet d'agir de façon plus conventionnelle (souvent un déplacement). Exemple : notre brave scout lance 5 dés d'actions. Il obtient 1, 2, 4, 6, 6. Il pourra tirer deux fois (les deux 6), esquiver une attaque (le 1) et se déplacer de 2 cases (le 2 et le 4). Ajoutons que tout résultat de 1 ou de 6 peut être relancé (en espérant obtenir un tirage plus approprié aux demandes du joueur). Cette procédure peut sembler très aléatoire mais le résultat est très amusant (n'est-ce pas le principal après tout ?) et les diverses options offertes (6 types de tir : offensif, en rafales, visé, etc.) permettent de moduler le résultat des dés. Bien que le jeu soit conçu pour être utilisé avec des figurines (et plus particulièrement celles éditées par Alternative Armies), il utilise des plateaux de jeu géomorphiques découpés en cases qui annulent donc tout risque de lignes de vue litigieuses (le plus gros problème de WH 40K à mon avis). Les règles sont particulièrement précises pour tout ce qui touche aux différentes sortes de couvertures, ce qui est primordial dans un jeu simulant des combats futuristes. Mais alors me direz-vous : pourquoi, après avoir lu Firefight, jouer encore à WH40K ? Eh bien, uniquement parce que ce dernier offre des possibilités de jeu plus vastes (terrains plus variés, véhicules). Mais dès que Firefight sera accompagné de règles sur les blindés et ira faire un tour à la campagne (les règles ne prévoient pour l'instant que le combat de rue), WH40K risque d'aller rejoindre l'étagère poussiéreuse où échouent les jeux qui n'ont pas su s'améliorer au fil des années.

Croc

Jeu édité en anglais par Alternative Armies et traduit en France par Agmat.

jeux de rôle

BLOODLUST V.F.

When Conan meets Stormbringer

Comme il est dit dans la publicité, Bloodlust est le nouveau jeu de rôle de Croc. Et c'est sans doute le premier jeu « rock » sur notre marché ludique (rock dans le sens créé par feu les magazines *Métal Hurlant*, *Rock & Folk* et *Actuel* dans les années 77-80). Tout d'abord Croc est un auteur « rock », il travaille dans l'urgence, invente de nouveaux concepts qu'il transforme aussitôt en jeux. Il n'y a qu'à suivre son trajet de Bitume à Heavy Metal en passant par Animonde et INS/MV : comme un guitariste solo, il affirme sa technique et son style à chaque nouvel album, allant à chaque fois vers plus de simplicité et d'efficacité.
Tout cela pour dire que vous retrouverez dans ce jeu tout ce qui vous a plu dans INS/MV : des règles simples mais efficaces, des pouvoirs variés pour que vos personnages puissent s'éclater. Mais avec en même temps, une différence et une subtilité qui se dévoilent au fur et à mesure des écoutes successives (des parties d'une campagne, suivez un peu !).
Le concept tout d'abord (en simplifiant) : sur une planète aux trois lunes, orbitant autour de deux soleils, au degré de développement médiéval, des dieux se sont incarnés pour découvrir les sentiments humains les plus exacerbés. Plutôt que de prendre possession d'êtres vivants, ils se sont fondus dans le symbole d'une civilisation guerrière : les armes. Le joueur va donc être confronté au challenge d'incarner deux personnalités différentes : l'arme immortelle en quête de sensations et le personnage (rapidement) mortel à la recherche du Pouvoir. Ou comment dans un seul jeu concilier l'inconciliable : l'esprit du « gros bill » qui cherche toujours la démesure et les pouvoirs dans un jeu, et le « rôliste », en proie aux affres de la schizophrénie et des conflits moraux propres à Elric le Nécromancien.
Mais que l'on ne s'y trompe pas, si le thème fait penser au héros de Moorcock, l'albinos nécromant et son épée damnée, le monde de Tanæphis est bien plus proche de celui de Conan le Cimmérien. Il n'y a quasiment que des humains (neuf races et civilisations) qui vont des civilisés Derigion aux nomades Thunk en passant par les barbares Piorad ou les amazones Sekekers. Les « monstres » y sont rares mais la guerre omniprésente (au point que les règles décrivent un système complet de combat de masse). La magie, en dehors de celle des armes, consiste en l'utilisation d'épices (hallucinogènes ou autres).
Autant dire que la couverture ne trompe pas (un dessin de Frazetta représentant le Death Dealer, déjà utilisé pour le premier album de Molly Hatchet, groupe de hard rock de 76-79). En achetant Bloodlust, vous aurez votre comptant de sexe, violence, drogues et « rock'n roll ». Si vous n'avez pas craqué et acheté le jeu sur l'instant, la brièveté de cette Tête d'affiche ne permettant pas de détailler l'objet, reportez-vous dans deux mois à notre Épreuve du feu. À vous de savoir si vous désirez être pionnier ou suiveur.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle français de Croc édité par Idéojeux. Prix indicatif : 238 F.

TALES FROM THE FLOATING VAGABOND V.O.

Les naufragés du bar de l'espace

Le Vagabond Flottant est un bar intergalactique et transuniversel, où se croisent toutes sortes de créatures bizarres autant qu'étranges ; pour vous faire une idée de l'endroit, imaginez un compromis entre le bar des aliens de *Star Wars* et le cabaret des toons de *Roger Rabbit*… Tel est donc le décor de ce jeu de rôle de SF humoristique, où les joueurs sont rebaptisés « clients » et le MJ « tenancier ». Réputée pour ses wargames et ses jeux de plateau, Avalon Hill n'occupe qu'une place mar-

ginale sur le marché du jeu de rôle, avec un essai unique et peu concluant (Powers & Perils, 1983) et l'édition de la gamme RuneQuest, de conception Chaosium. Un des objectifs avoués de « TF2V » est de prouver aux mauvaises langues qu'AH sait aussi faire des jeux de rôle, non pas en sortant un énième Gros Jeu destiné à concurrencer les autres Grosses Boîtes, mais avec un petit jeu aux règles simples et au thème délirant. Pari non tenu : la réalisation n'est hélas pas à la hauteur des ambitions annoncées. Ainsi, en guise de créatures loufoques aux pouvoirs extravagants, nous devons nous contenter d'une brochette de races sans la moindre originalité (quelques hommes-animaux accompagnés de sempiternels nains et elfes...) et d'un système de magie tout droit sorti de D&D... Pour un jeu qui se proclame « insondablement bizarre », tout cela est bien classique, pour ne pas dire éculé. Quelques spécimens auraient été bienvenus. Seul le catalogue d'équipement (du coup de poing électrique au croiseur spatial en passant par le warpeur dimensionnel) donne une coloration SF à l'ensemble. Passons rapidement sur l'univers de jeu, présenté en à peine 5 pages (abondamment *illustrées*) : ceux qui connaissent Teenagers From Outer Space éprouveront à la lecture de ce chapitre une sensation de déjà-vu. Sensation qui se prolonge durant toute la lecture des règles : le système de compétences rappelle beaucoup celui de Ghostbusters (avec des talents comme « Pister avec une précision irritante ») tandis que le concept de « Shticks » (effets spéciaux personnalisés, comme l'effet Schwarzenegger, qui confère une quasi-invulnérabilité, ou l'effet Trench Coat, pour planquer un canon d'assaut sous son manteau) est tout droit sorti de Toons. Le système de résolution se base sur des jets de caractéristiques et de compétences, avec un seul dé, dont le type varie suivant la difficulté, ce qui confère à TF2V le douteux privilège d'être à ma connaissance le premier jeu de rôle à utiliser le D30... Tout cela n'aurait pas grande importance si TF2V atteignait son objectif essentiel : nous faire rire. Hélas, si les auteurs semblent s'être bien amusés à écrire leur jeu, celui-ci n'arrache à ses lecteurs que quelques sourires forcés ; peut-être cela est-il dû à un certain « décalage culturel » entre les joueurs français et leurs homologues américains. On peut en tout cas se demander à qui s'adresse exactement ce jeu, que les débutants trouveront bien « obscur » et les vétérans insipide, et pourquoi Avalon Hill a décidé de publier un tel produit. Bilan négatif. On ferme !

Olivier Legrand

Jeu en anglais édité par Avalon Hill.

ALIENS, ADVENTURE GAME — V.O.

L'album photos du film

Fanatique de tous les jeux où on peut incarner un personnage muni d'un canon d'assaut ou d'un minigun, j'attendais avec impatience le jeu de rôle d'*Aliens*. Je dois dire que j'ai été aussi surpris par l'apparence « clean et sévère » de la mise en page que par la profusion d'images et de citations issues du film. J'étais heureux. Les fanas (dont je suis) vont être ravis de découvrir quelques photos totalement inédites. Espérons cependant qu'ils ne sachent pas lire, car la catastrophe commence au chapitre 4 (celui qui concerne les aliens). On apprend ainsi que ces sympathiques bestioles peuvent se recharger à l'aide d'un fort courant électrique (c'est d'ailleurs pour cela qu'elles ont fait leur nid près du réacteur de la base sur LV-426) et que leur sang est acide simplement parce qu'elles sont conçues comme... de grosses batteries de voiture. Une fois les premiers rires nerveux passés, la suite est du même tonneau. On apprend que les aliens « guerriers » pondent des œufs et qu'un facehugger peut introduire trois voire quatre embryons dans un même corps humain. Il existe aussi des aliens « sentinelles » qui disposent de petits senseurs placés sur les mains qui leur servent à ressentir les vibrations de leur nid. N'importe quoi ! Le système d'utilisation des compétences est expédié en 4 pages alors que le système de combat en prend plus de 18 sans compter les 7 pages de tableaux nécessaires à son utilisation (ainsi que 17 pages pour les combats entre vaisseaux). Le système de création de personnages permet d'incarner des... marines ou à la rigueur, ô joie, des mercenaires, ce qui va rapidement simplifier le role-playing. Heureusement que la quatrième de couverture nous annonce que les choix offerts aux joueurs sont limités uniquement par leur imagination (façon habile d'indiquer que les règles de création de personnage sont tellement nulles qu'il faut une sacrée dose d'improvisation pour les améliorer). Les fanas de l'armement lourd qui penseront trouver un jeu à leur mesure en seront aussi pour leurs frais : la liste des armes ne comprend que 7 articles, ce qui est bien faible pour un jeu centré sur le combat et les militaires. Pourquoi alors acheter ce jeu alors que d'autres (Space Master, Gurps Space ou même MegaTraveller) permettent des parties bien plus intéressantes ? Heureusement qu'il y a les belles photos... A ce sujet, notez que la charmante (!) Sigourney Weaver n'a pas autorisé la reproduction de son minois et vous ne trouverez aucune photo d'elle. Heureusement, il reste Ferro, Dietrich et Vasquez. Si vous pensez que 78 photos (dont 12 en couleur) justifient l'achat de ce livret, n'hésitez pas. De toute façon, vous n'aurez pas l'occasion de l'utiliser en tant que jeu !

Croc

Jeu de rôle en anglais de Leading Edge.

wargames

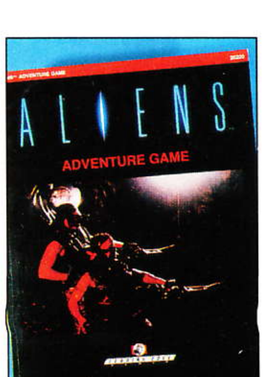
TET OFFENSIVE — V.O.

Votre moral m'intéresse

Je me souviens d'un jeu de mon enfance qui s'appelait Méditerranée. Peu de pièces, un terrain très simple, et l'intervention d'événe-



Prestige, richesses, sexe, violence, réputation : tel est leur quête !



Un jeu en kit, qui laisse sur sa fin.

Aucun remous à attendre dans le sillage du Floating Vagabond.



Un bel exemple de simplicité efficace.



Les wargameurs napoléoniens vont être à la fête.

Les dessous du football joués cartes sur table.





ments politiques : tel est le souvenir qu'il m'en reste. C'est peu, mais ce souvenir m'est aussitôt revenu à l'esprit quand j'ai ouvert la boîte de Têt Offensive.
Une carte du Sud Viêt-nam découpée en 4 zones (les Corps), des pions en nombre assez réduit et dont beaucoup sont montés sur socle, des règles courtes aux mouvements et aux combats d'une simplicité bouddhique, voilà pour la scène. Gros avantage : quelqu'un qui connaît bien le jeu peut l'expliquer en une demi-heure à un novice complet, devant un café. La performance est, hélas, difficilement égalable.
Le point le plus intéressant du jeu tient surtout dans le fait que toute notion de perte de terrain ou d'effectifs ne signifie rien en elle-même : ces valeurs guerrières traditionnelles sont ici sublimées, amalgamées en termes de moral. On ne gagne que si on est moins vite démoralisé que l'adversaire. Certes, cette démoralisation passe par des moyens militaires, insurrections et bombardements de grande envergure inclus, mais il ne s'agit bien que de moyens, et pas de fins. L'auteur, Frank Chadwick, a délibérément choisi cette voie : en témoignent les 3 pages d'explications sur le background politique de l'époque, et le fait que la durée des tours de jeu va en s'allongeant (passage d'un jour à plusieurs), ce qui permet de simuler l'épuisement des unités et le feed-back de l'incertitude politique. Au bout du compte, on se retrouve face à un Vietnam (Victory Games) simplifié et raccourci, bref plus jouable, et qui mériterait de figurer au programme d'histoire du Bac. On se demande pourquoi, après sa série d'initiation tactique First Battle, GDW n'a pas octroyé à Têt Offensive le label First Campaign...

Claude Esmein

Wargame en anglais de GDW.

LA BATAILLE DE LES QUATRE BRAS — V.O.

Un hors-d'œuvre alléchant et prometteur

Clash Of Arms signe sa première réalisation en continuité avec le système développé dans les jeux Marshal Enterprise qu'ils ont rééditée. Non seulement ils profitent ce faisant des améliorations considérables amenées par le playtesting de la série (3e version des règles notamment), mais ils ont choisi un cadre historique éminent : la campagne de Belgique en 1815. Comme dans Les 4 dernières batailles de Napoléon (TSR-SPI), ce jeu ne constitue qu'un élément d'un ensemble plus vaste qui comprendra également La bataille de Ligny et La bataille de Mont-Saint-Jean, tous ces jeux pouvant être combinés en un seul (Wavre, combat de moindre importance, est négligé). Que dire de la présentation si ce n'est que les pions et la carte sont les plus beaux sortis à ce jour chez COA. Ajoutez à cela le plaisir de jouer du côté du Coalisé quelques troupes exotiques (Belges, Hollandais, Nassau, Brunswick) qui soutiennent la comparaison avec les régiments français, bien diminués en cette année 1815 par rapport aux unités d'élite qui combattaient à Auerstadt par exemple. La bataille est assez difficile à négocier pour le Français privé de la cavalerie légère de la garde qui était présente mais dont Napoléon avait ordonné le non-engagement. Les Coalisés disposent en effet de nombreuses troupes légères, d'une assez bonne artillerie et de quelques bataillons anglais qui donneront pas mal de fil à retordre. Dans ce contexte, nous attendons avec impatience la sortie de La bataille de Ligny pour qu'enfin le corps de d'Erlon serve à quelque chose.

Marc Brandsma

« La bataille de Les Quatre Bras » (sic !) est un wargame en anglais édité par Clash Of Arms Games.

EAST FRONT — V.O.

Le retour des gros cubes

East Front est consacré à l'affrontement entre le IIIe Reich allemand et l'URSS. Ce n'est pas le premier sur ce thème, certes, mais c'est sûrement l'un des plus originaux. Columbia poursuit sa série de jeux de cubes, fameuse pour Rommel in the Desert. Rappelons que les pions ne sont pas des petits carrés de carton, mais de gros parallélépipèdes de bois massif illustrés sur une face par un autocollant portant un symbole classique. Le procédé permet de faire régner l'incertitude chez les joueurs, qui ne voient pas la force des pions adverses. Hélas, ces beaux pions (120) alourdissent la boîte, et allègent grièvement le portefeuille de l'acheteur. Mais plaie d'argent n'est pas mortelle, n'est-ce pas ?
La carte, imprimée sur un excellent carton léger, est très agréable à l'œil. Dommage que les auteurs nous refusent le luxe d'une planche de marqueurs en carton : à la place, ils conseillent de se servir de pièces de monnaie...
Les règles sont relativement brèves, bien qu'elles couvrent à peu près tous les aspects de cette grande lutte, le front finlandais excepté. Leur intérêt principal réside dans le rôle attribué aux Quartiers Généraux (4 pour l'Axe, 6 pour l'URSS). Ceux-ci sont nécessaires pour bouger et pour attaquer à force normale. Or, lorsqu'ils servent, ils s'usent, ces pauvres Q.G., et il faut un tas de points de production pour les reconstituer. Comme ces points sont pour la plupart sur la carte, les Allemands doivent foncer pour s'en emparer – mais foncer ça use les Q.G., et ainsi de suite... En deux mots, un bon petit dilemme stratégique : le secret des wargames intéressants. Bien sûr, les offensives sont souvent bloquées faute de Q.G. actifs – mais c'est voulu, et réaliste. Les combats se font assez simplement, à grand renfort de lancers de dés (chaque pion donne droit à autant de dés qu'il a de force). Heureusement qu'il y a quatre dés dans la boîte !
Bizarrement, à l'inverse de Rommel..., ce ne sont pas les fameux pions en bois qui font l'intérêt du jeu (le « brouillard de la guerre » qu'ils font régner n'est pas très épais, et leur entassement suscite parfois de pénibles embouteillages). En revanche, la maîtrise de l'utilisation des Q.G. n'est possible qu'à un bon joueur. En fait, Columbia aurait pu laisser tomber les cubes, et nous offrir un jeu en carton, plus commode à manier, avec simplement quelques QG-leurres. Mais tel que, East Front est sans aucun doute un des plus intéressants jeux de réflexion stratégique disponible. Et il a l'avantage de proposer un découpage de la campagne en scénarios reliables de 6 mois chacun. Attendons avec intérêt la sortie promise de... West Front, bien évidemment compatible et rattachable : le syndrome-Third Reich a encore frappé !

Frank Stora

Wargame en anglais édité par Columbia Games.

jeux de plateau

pour Car Wars

GUIDE DES VÉHICULES – 1 — V.F.

52 façons d'abîmer la voiture de son prochain !

Extension du jeu Car Wars, complément quasi indispensable devrait-on dire, ce livret sous couverture couleur offre un éventail de ce qu'il est possible de faire dans le domaine de la construction de véhicules. Même s'ils ne sont pas toujours optimisés, on y trouve des motos, des trikes et des voitures de combat destinés à vous faire « démarrer » au plus vite, vous épargnant les heures de calculs que représente la construction de votre brouette d'assaut idéale.
Les véhicules sont répertoriés en respectant les divisions de l'AADA (5 à 30 dans le présent volume), et surtout présentés « prêts à consommer ». Il suffit de faire une photocopie de la page qui vous intéresse et hop, vous franchissez immédiatement le seuil de l'arène. Les autres joueurs (qui, eux, ont calculé leur voiture en s'y reprenant à trois fois pour être certains qu'elle est juste...) n'auront plus le plaisir de vous insulter sous prétexte que vous retardez tout le monde !
Mais attention, même si l'équipe de concepteur-correcteurs a fait de gros progrès, 3 véhicules au moins sont trop faux pour être utilisés tels quels, et environ une quinzaine sont « légèrement » à revoir... Pour info, les vraiment faux sont Flamenco (pas Division 10), Agincourt (ne roule pas) et Rocket Bomb (pas Division 30). Les autres erreurs ne sont que de petites fautes d'inattention, du genre « quelques dollars de trop » ou « quelques Lbs en moins », ou encore « le tireur n'est pas dessiné sur la fiche », « un lien n'est pas représenté » ou même « le nombre de points d'armure est trop grand (15 à 20 en plus...) ». Dans la plupart des cas, le simple fait de comparer la fiche et la description suffit à voir le problème.
Si vous aimez Car Wars, et que le fait d'avoir à construire votre véhicule vous fait reculer ou ☛

LE TEMPLE DU JEU

● Magasin à **BORDEAUX** ● VENTE PAR CORRESPONDANCE ●

Une figurine gratuite pour toute commande > 150 F !

AD&D

MANUEL JOUEUR VF	169 F
D.Master's Guide	169 F
Legends & Lore	199 F
Tome of Magic	179 F
Ecran AD&D	69 F
Characters records	89 F
Monstrous comp. 1	179 F
Monstrous comp. 2	152 F
" Forgotten Realms	99 F
" Dragonlance	179 F
" Greyhawk	99 F
" Kara-Tur	99 F
" Spelljammer	99 F
" Outer Planes	119 F
" Spelljammer 2	109 F
" Ravenloft	109 F
Fighter handbook	152 F
Thief handbook	152 F
Priest handbook	152 F
Wizard handbook	152 F
Psionics handbook	152 F
Dwarves handbook	152 F
Catacombs Guide	152 F
Castles Guide	152 F
Vikings campaign	152 F
Collector cards (16)	12 F
FORGOTTEN REALMS	145 F
" Realms.Adventure	179 F
Atlas Forgotten Realms	159 F
Ruins of undermount.	179 F
Draconomicon	152 F
Drow of the underdark	152 F
City System	122 F
LC4 Port of Ravens Bl.	99 F
MAZTICA	179 F
Fires of Zatal	99 F
THE HORDE	179 F
GREYHAWK ADVENT.	159 F
World of Greyhawk	145 F
City of Greyhawk	179 F
WGS2 Howl from north	99 F
ORIENTAL ADVENTUR.	162 F
DRAGONLANCE ADV.	159 F
Atlas Dragonlance	152 F
Time of the dragon	179 F
Otherlands	99 F
DLS3 Oak Lords	69 F
DLS4 Wild Elves	99 F
SPELLJAMMER	173 F
Legend of Spelljammer	179 F
Practical Planetology	99 F
LANKHMAR	
City of adventure	122 F
Tales of Lankhmar	99 F
RAVENLOFT	179 F
RR2 Book of Crypts	105 F
RA3 Touch of death	69 F
THE BATTLESYSTEM	152 F
Skirmishes	152 F
AD&D 1° EDITION	
Legends & Lore	159 F
Arcana	159 F
Manual of the planes	159 F

JDR FRANCAIS

IN NOMINE SATANIS	209 F
- Ecran du maître 2	99 F
- Intervention divine	126 F
- Daemonis compend.	189 F
- Berserker	126 F
- Baron Samedi	126 F
- Mors Ultima Ratio	126 F
- Demonix Remix	126 F
- Il était une fois	126 F
- Mindstorm	126 F
L'APPEL DE CTHULHU	189 F
- Les Années folles	209 F
- Masques de Nyarlat.	167 F
- Les oeufs de Karlatt	139 F
- Les Grands Anciens	139 F
- Les mystères d'Arkh.	159 F
- Demeure de l'épouv.	119 F
CYBERPUNK	237 F
- Ecran du maître	88 F
- Solo of fortune	119 F
- Chromebook	126 F
EMPIRE GALACTIQUE	89 F
- Frontières de l'Empire	85 F
- Encyclopédie Gal. 1	125 F
- Encyclopédie Gal. 2	140 F
HAWKMOON	248 F
- Ecran du maître	88 F
- L'île brisée	134 F
- La France	228 F
- Le Pirate des Mondes	138 F
HEAVY METAL	228 F
- Ecran du maître	89 F
- Urban Guerilla	126 F
JAMES BOND 007	119 F
- Manuel du secteur Q	99 F
- L'équipement	115 F
- Vivre et laisser mourir	99 F
JRTM	219 F
- Ecran du maître	64 F
- Carte JRTM	64 F
- Les Rangers du Nord	119 F
- Lorien	119 F
- Voleurs de Tharbad	69 F
- Isengard	119 F
- Rivendell	69 F
- Aux portes de Mordor	69 F
- Les Ents de Fangorn	119 F
REVE DE DRAGON	150 F
- Au bonheur des Zigl.	55 F
- Les larmes d'Ashani	55 F
- Le sacré pinceau à b.	69 F
- Le trésor de Black S.	78 F
ROLEMASTER	299 F
- Ecran du maître	69 F
- L'Horreur d'Orgillion	69 F
BLOODLUST	238 F
RUNEQUEST	248 F
- Monts Arc-en-ciel	128 F
- Dieux de Glorantha	189 F
- Genertela	199 F
- Ecran 2° édition	88 F
- Les Ruines hantées	88 F
STAR WARS	119 F
- Guide Star Wars	89 F
- Guide de l'Empire	119 F
- Matériel de campagne	89 F
- Commando shantipol	59 F
- Chasse à l'homme	59 F
- Bataille soleil d'or	64 F
- Outrespace	68 F
- Supplément aux règl.	109 F
STORMBRINGER	248 F
- Ecran du maître	88 F
- Démons & magie	118 F
- Octogone du chaos	89 F
- Voleur d'âme	134 F
- Le Loup blanc	114 F
- Le Pirate des Mondes	138 F
WARHAMMER	189 F
- Personnage	93 F
- Campagne impériale	159 F
- Mort sur le Reik	159 F
- Midenheim	119 F
- Pouvoir derrière le t.	139 F
- Kislev	149 F
- Repose sans paix	149 F
- L'Empire en flammes	149 F
- Ecran Warhammer	39 F
- Maître des liches	119 F
TORG	349 F
- Ecran du maître	69 F
- Carte de la destinée	84 F
- La terre vivante	153 F
- Calice des possibilit.	95 F
- L'Empire du Nil	159 F
SHADOWRUN	189 F
- Ecran du maître	69 F
- Mercurial	85 F
MERCENAIRES	139 F
- La valise bleue	89 F
BERLIN XVIII	134 F
- Ecran	89 F
- Marxmen 12.35	144 F
- Berliner Nacht	126 F
MALEFICES	189 F

JDR US

ROBOTECH	137 F
- RDF Manual	89 F
- Zentraedi	89 F
- Mecha Southern Cross	137 F
- Ghost Ship	89 F
- RDF Accelerated Tr.	89 F
- Invid Invasion	137 F
- Sentinels book 6	169 F
- REF Field Guide	169 F
- Return of the Masters	115 F
- Lancer's Rockers	89 F
CYBERPUNK	
- Near Orbit	115 F
- Hardwired	137 F
- Rockerboy	115 F
- Eurosourcebook	137 F
SHADOWRUN	
- Guide North America	119 F
- Ivy and Chrome	72 F
- London sourcebook	133 F
DC HEROES	249 F
- Project Prometheus	72 F
- Night in Gotham	72 F
- King of crime	72 F
- Watchmen	72 F
- Hardware handbook	89 F
- Watchmen 2	72 F
- Watchmen sourceb.	89 F
CHILL 2	309 F
- Accessory pack	149 F
- Vampires	137 F
- Lycanthropes	119 F
- Companion	162 F
SPACE MASTER	295 F
- Ecran	65 F
- Star Trike	295 F
- Armored Assault	369 F
- Companion 1	129 F
- Darkspace	129 F
- Aliens & Artifact	129 F
RIFTS	285 F
- Sourcebook	137 F
- Worldbook	169 F
CYBERSPACE	175 F
- Cyberskelter	99 F
- Chicago Arcology	179 F
PENDRAGON	249 F
- Knight Adventurous	199 F
- Boy King	199 F
MERP	
- Lords of Middle-E. 1	119 F
- Lords of Middle-E. 2	119 F
- Lords of Middle-E. 3	119 F
- Creatures of Middle-E.	99 F
- Treasures of Middle-E.	129 F
- Minas Tirith	175 F
- Minas Ithil	179 F
- Gorgoroth	175 F
- Empire of the W.King	129 F
ROLEMASTER	
- Companion 1	119 F
- Companion 2	119 F
- Companion 3	119 F
- Companion 4	129 F
- Companion 5	129 F
- Elemental Companion	129 F
- War Law	285 F
- Heroes & Rogues	139 F
- Shadow World	179 F
MARVEL ADVANCED	145 F
- Gamer's handbook 1	139 F
- Gamer's handbook 2	139 F
- Gamer's handbook 3	139 F
- Gamer's handbook 4	139 F
- Gamer's handbook 5	152 F
- Gamer's handbook 6	152 F

WARGAMES

WARGAMES FRANCAIS	
Les Aigles	289 F
Amirauté	159 F
Warhammer Battle	239 F
- Hordes sauvages	109 F
Cry Havoc	219 F
Croisades	259 F
Siège	219 F
- Chateau des templ.	169 F
- Cité médiévale fortif.	169 F
Samouraï	219 F
Viking	259 F
Dragon Noir 1	249 F
Dragon Noir 2	249 F
WARGAMES TRADUITS	
Air Force	345 F
- Dauntless	ND
Ambush	465 F
- Move Out	156 F
Battle Hymn	395 F
- Leatherneck	179 F
Britania	276 F
Flat Top	412 F
Flight Leader	174 F
Gulf Strike	472 F
Open Fire	336 F
Panzer Blitz	272 F
Panzer Leader	332 F
Platoon	182 F
Squad Leader	354 F
- Cross of Iron	299 F
- Crescendo of doom	342 F
- GI Anvil of victory	444 F
Tac Air	312 F
Third Reich	272 F
Titan	262 F
6° Fleet	362 F
2° Fleet	368 F
5° Fleet	436 F
Vietnam	318 F
Wooden ships & Iron m.	259 F
WARGAMES US	
Advanced Squad Leader	469 F
- Beyond valor	418 F
- Paratrooper	199 F
- Partisan	199 F
- Yanks	378 F
- West of Alamein	512 F
- Last Hurrah	168 F
- Hollow legions	262 F
- Red barricades	262 F
- Code of bushido	418 F
Pacific War	512 F
Republic of Rome	269 F
Russian Front	232 F
Shell Shock	378 F
Stalingrad	262 F
Central America	314 F
Firepower	294 F
Korean war	219 F

PLATEAU

Formule Dé	299 F
Footmania	289 F
Heroquest	299 F
- Karak Varn	99 F
- Le Sorcier	99 F
Civilisation	319 F
Space Hulk	359 F
- Deathwing	239 F
- Genestealer	239 F
Space Crusade	319 F
- Mission Dreadnought	139 F
Adv. Space Crusade	399 F

NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
....
CP ....
VILLE ....

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de

Le Temple du Jeu 62 rue du Pas St Georges 33000 BORDEAUX Tel 56 44 61 22



vous empêche de jouer, n'hésitez plus, cette 3e extension, compilation corrigée et extrêmement bien présentée de véhicules d'origine américaine, est pour vous.

André Foussat

Extension en français pour Car Wars, édité par Idéojeux. Prix conseillé : 99 F.

FOOTMANIA V.F.

Allez les... *

Ludodélire strikes again, avec un jeu mi-grand public, mi-diplo, mi-intox. En apparence, c'est une sorte de Monopoly, où les joueurs poussent des pions sur un plateau avec des cases, en jetant des dés, pour acheter avec de la monnaie de singe les meilleurs footballeurs du monde. En réalité, et au second degré, il y a moyen d'en faire des parties échevelées, comme au meilleur temps de SuperGang (pas tout à fait, tout de même, il ne faut rien exagérer...).

J'explique : vous êtes Gérard Carpette, fameux homme d'affaires, propriétaire d'une équipe de petit foot, à vous d'en faire une championne d'Europe, grâce à des magouilles, de la ruse, des transferts, des coups bas, et... une bonne dose de chance. Vos adversaires sont les possesseurs des autres équipes, et leur but est le même. Tout est dit ! Le reste se trouve dans la règle de jeu, claire et nette, 6 pages format A4. Le matériel est classique, sobre et de bon goût, avec un plateau couvert de pub (comme sur les vrais stades), des cartes, des billets et des jetons.

Accros du ballon rond, s'abstenir ! La seule chose à savoir concernant le foot lui-même, c'est que ça se joue à onze joueurs, numérotés de 1 à 11, sur un terrain de forme et de taille sans importance. Point final ! Ce n'est pas une simulation de match de foot, mais de recrutement d'une équipe, où il s'agit de trouver le meilleur élément au meilleur prix, de le garder, et de le faire soigner ou le remplacer s'il est blessé.

Footmania est donné (non, vendu, pardon) pour 2 à 4 joueurs. Mais à 2, le sel n'y est pas et cela reste un jeu de parcours avec achat de cartes à certains endroits et pénalisations à d'autres. A 4 par contre, la place est au dialogue et à la magouille, à l'échange et à la diplomatie.

André Foussat

Jeu de plateau en français, édité par Ludodélire.

* *Inscrivez ici votre couleur favorite...*

L'ARCHER MEDIEVAL V.F.

Entre échecs et wargame

Il paraît que le jeu Héroïka marche plutôt bien. Du coup, ses créateurs se sont lancés dans un jeu du même genre, une sorte de « wargame de plateau » utilisant des figurines. Cette fois, les joueurs ont droit à un somptueux tapis vert couvert de larges hexagones, sur lequel se déplacent huit figurines en plomb de 30 mm, fournies déjà (pas trop mal) peintes. Chaque camp dispose d'un archer, d'un piquier, d'un porteur de hache et d'un épéiste. A ce matériel s'ajoutent notamment 60 cartes à jouer de combat. Le but est d'occuper l'hexagone d'entrée des pièces adverses avant la fin du douzième tour. Le système de combat est inspiré de celui de... Modern Naval Battles. Si, si ! Archers et missiliers, même combat ! Quand une pièce en attaque une autre, les joueurs utilisent des cartes d'attaque et de défense. Si l'attaquant joue la carte correspondant à l'arme de la pièce qu'il utilise et que le défenseur n'a ni bouclier ni esquive, le coup porte, mortel (sauf intervention des dés, dans une règle optionnelle).

On ne peut guère prétendre qu'il s'agisse là d'un wargame, ou il faut inclure les échecs dans les wargames. Mais c'est amusant, très, très simple, et les parties sont courtes. On peut corser le jeu en se procurant un jeu supplémentaire de huit pièces et deux chevaliers par camp.

Frank Stora

L'Archer Médiéval est un jeu en français édité par la Société Jeux d'histoire R.E.K.

règles pour figurines

L'ANNÉE TERRIBLE 1870/71 V.F.

Enfin pouvoir jouer les cuirassiers de Reichoffen !

Voilà une règle originale à plus d'un titre. D'abord son sujet : la guerre franco-prussienne de 1870/71, période peu jouée parce que, jusqu'à présent, il n'existait pas de règle satisfaisante en France pour cette époque. Elle est également originale en ce qu'il s'agit non d'une traduction d'une règle étrangère, mais d'une règle conçue et testée par des clubs français.

Elle se présente sous la forme d'un livret très aéré d'à peine 24 pages. La présentation en est claire, avec de grands tableaux très lisibles. Nous trouvons un chapitre pour chacun des types d'actions possibles, si bien qu'il est assez facile de s'y retrouver. Au début du livret, une compilation sommaire des organisations des différents pays permet de composer des armées assez historiques, même en l'absence de documentation plus complète.

Quoique réduit, le livret des règles prévoit de nombreux cas intéressants comme la consommation de munitions, par exemple. L'ensemble est clair et doit permettre de commencer très vite à jouer. Il suffira d'avoir quelques figurines (en 25 mm), voire de simples socles.

On peut cependant regretter que les auteurs n'aient pas fourni une feuille de référence rapide regroupant tous les tableaux, mais les joueurs pourront facilement s'en fabriquer une. Ce n'est pas de toutes façons, et les auteurs ne s'en cachent pas, une règle pour débutants, mais pour des joueurs confirmés. Aussi, de nombreux termes usuels ne sont pas définis.

Plus regrettable me semble le parti pris des auteurs de se cantonner strictement à la guerre de 1870. Cette règle ne donne pas la possibilité de jouer des conflits proches dans le temps comme l'Italie, la Crimée ou les armées autrichiennes. Elle doit même être adaptée pour rendre certains cas particuliers de la guerre de 1870, comme des unités de milice ayant montré un moral supérieur mais à court de munitions...

Malgré cela, nous avons là une règle intéressante et qui comble un trou dans la palette historique des jeux. Les auteurs nous promettent rapidement des annexes sur l'utilisation des unités détachées ou les conditions atmosphériques.

Vincent Herelle

Règle française pour wargame historique avec figurines. Pour se la procurer, il faut la demander à l'association angoumoisine de Jeu d'Histoire, Philippe Raffoux, 13 bd Ronsard, 16000 Angoulême.

ludotique

CELTIC LEGEND V.F.

Stratégie et magie dans un univers d'heroic fantasy !

Tout comme en notre bas monde, où *Les Simpsons* tentent en vain de battre le score audimat de *La roue de la fortune*, l'éternel combat entre les forces du Bien et celles du Mal fait rage sur Celtica, un archipel composé de vingt-trois petites îles où s'affrontent les armées de deux puissants magiciens.

Le méchant de service, Sogrom l'Écarlate et sa horde, et le courageux Eskel le Bleu et son armée improvisée (soldats, seigneurs, cyclopes, hippopodes, anges et archanges) luttent pour la domination des îles. Au milieu de la bagarre, des créatures primitives qui vénèrent la magie sacrifieront leurs vies pour protéger les pentacles, dont les belligérants ne manqueront pas de vouloir s'emparer.

Le jeu, entièrement géré par un système d'icônes, mêle habilement la stratégie (déplacement des troupes sur la carte) à la tactique (vue rapprochée où se déroulent les combats). Le terrain est divisé en hexagones à peine visibles qui donnent aux décors un aspect « nature » ; et tous vos soldats, représentés un par un en détail et animés lors des combats, disposent de caractéristiques améliorables avec l'expérience.

Mais c'est surtout l'utilisation de la magie qui fait l'intérêt de Celtic Legend. Parmi une quinzaine de sorts (téléportation, foudre, boules de feu, amnésie, virulence, invisibilité, soins, paralysie...), certains, particulièrement originaux, vous permettent de déguiser un cyclope en simple soldat, histoire de faire



une bonne farce à vos adversaires, ou bien encore d'inoculer une maladie contagieuse à un de vos troufions pour l'envoyer contaminer l'ennemi... Un combattant héroïque que vos propres troupes devront prendre soin d'éviter à son retour de mission !
Sur le plan stratégique, il est vital, afin d'avoir accès aux sorts, de contrôler les pentacles, ainsi que les châteaux, qui dispensent également des points de magie et constituent des lieux sûrs. Côté tactique, il est recommandé de neutraliser rapidement les chefs (par un sort d'amnésie, ou en les tuant), ce qui a pour effet de désorganiser leurs subordonnés. Même s'il lui faut parfois un peu de temps, l'adversaire contrôlé par l'ordinateur réagit toujours intelligemment et peut vous servir d'exemple pour élaborer vos propres stratégies. L'originalité et la profondeur de jeu sont donc au menu de cet excellent logiciel qui vous permettra d'affiner vos qualités de stratège et de tacticien !
Au fait : tout cela n'a bien entendu aucun rapport avec Légendes celtiques...

Marc Lacombe

Logiciel Ubi Soft pour Amiga, PC et ST. Testé sur Amiga. Pour 1 ou 2 joueurs.

BOMBER — V.O.

Memphis Belle : le logiciel !

Si les mots B-17, forteresse volante, signifient quelque chose pour vous, vous avez sûrement vu le palpitant film baptisé du nom de l'un de ces superbes quadrimoteurs : *Memphis Belle*. Sans doute connaissez-vous aussi, même si vous n'y avez pas joué, le wargame solo B-17, Queen of the Skies. Hé bien, Bomber est leur version sur Macintosh (attention ! il faut un disque dur et HyperCard 1.2 !).
Mais Bomber est plus qu'un jeu, c'est une expérience extraordinaire. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, vous n'avez pas à vous battre avec les myriades de commandes de ces bombardiers lourds. En fait, lors de votre première mission, vous trouvez d'abord que le graphisme en noir et blanc est joli, mais pas très animé, et vous commencez même à vous ennuyer en regardant le petit symbole de votre escadrille progresser vers votre objectif sur une carte de l'Europe occupée, au printemps 43. Et soudain, une voix dans vos écouteurs brise le ronron des moteurs : « Fighters ! Six o'clock, high ! » Précisons que je ne parle pas de ce que vous imaginez entendre, mais bien de ce que vous entendez : votre équipage vous parle, grâce à des écouteurs inclus dans la boîte, et comme il se compose de neuf hommes, il a neuf voix.
Je n'ai pas ici la place de vous décrire par le menu les sensations fortes que vous éprouvez quand vous vous faites mitrailler par l'ennemi, encore moins de vous expliquer comment vous grincez des dents en traversant les murs de flak sans pouvoir rien faire qu'attendre et prier, le soulagement lorsque vous découvrez enfin l'objectif dans votre viseur de bombardement... « Bombs away ! » Je vous garantis que vous allez le hurler en même temps que votre bombardier lorsque vous presserez le bouton. Bon, c'est pas tout ça, faut rentrer... « Flak ahead, Skipper. » Boum. « n° 4 engine hit, Skipper. » Vite, mettre l'hélice en drapeau. « Prop won't feather, Skipper. Forget it. » Aïe, aïe...
Bon, si (uniquement par chance) vous arrivez à rentrer, sachez que vous devez effectuer un tour d'opérations de 25 missions. Et je vous assure que, comme moi, vous aurez le cœur serré lors du briefing en découvrant que l'objectif du jour est (par exemple) Peenemunde, et que vous penserez : « Non, c'est trop loin, je ne veux pas ! Ah, si un chasseur pouvait me démolir un moteur au large de la Hollande, je pourrais rentrer tranquille... »
Bref, Bomber est un jeu sublime. Si vous avez la chance d'avoir un Mac avec disque dur, il faut l'essayer. Et tant pis pour votre cœur.

Frank Stora

Un jeu Inline Design pour Macintosh.

EPREUVE DU FEU

la critique

VAMPIRE



The Masquerade

L'oeil était dans la tombe...

Vampire se situe dans un vision « néogothique punk » de notre monde. Un univers pratiquement semblable à celui que nous connaissons tous les jours, à une seule exception près. Les vampires, ces créatures de la nuit qui se nourrissent de sang, existent bel et bien. Des vampires incarnés par les joueurs... De plus, l'univers décrit est sombre, désespéré.
Les forces du mal et du chaos sont bien plus fortes que dans notre monde, la société entière est corrompue et les mortels sont impuissants à trouver un remède à leur malheur.
Car il s'agit bien d'un jeu d'horreur, mais d'horreur intérieure. Les personnages ne seront pas effrayés par l'accumulation d'effets gore mais par le destin qui les marque et la peur de ne plus se contrôler. Bien qu'ils soient puissants au-delà de toute imagination, les vampires sont aussi maudits. Quels que soient leurs actes, ils resteront des monstres, séparés à jamais de l'humanité et de ses joies. C'est pourquoi les histoires de Vampire contiennent toutes un élément de tragédie. Les personnages n'affrontent pas le mal en luttant contre d'infâmes satanistes, des savants fous ou des monstres, mais en combattant ce qui se trouve en eux, ce qui les rend mauvais.

L'autre originalité de Vampire est l'insistance de l'auteur à développer le « role-playing ». A tel point qu'il propose même à ceux qui peuvent s'en passer d'oublier complètement la technique et les dés et de tisser simplement leur histoire par la narration. Et le maître jeu est appelé conteur, ce qui n'est pas un effet de style mais une volonté de faire comprendre son rôle réel. L'accent est mis sur la collaboration pleine et entière entre le joueur et le maître de jeu, qui doivent créer ensemble la magie de l'histoire. Prenons un exemple... Lors de la création du personnage, le prélude est un mini scénario d'une heure au maximum, improvisé par le conteur et le joueur, qui prennent à tour de rôle les rênes de l'histoire. Ils content à deux la vie du personnage depuis son enfance jusqu'au moment où il reçoit l'Étreinte et devient un vampire.

Une précision : l'auteur indique qu'il vaut mieux jouer à Vampire avec un très petit nombre de joueurs, trois de préférence, et au grand maximum cinq, pour préserver l'ambiance très particulière du jeu.

Histoire d'une malédiction

Descendants de Caïn, qui fut condamné pour avoir tué son frère Abel, à la vie éternelle et à une soif inextinguible de sang, les vampires sont les héritiers de cette malédiction et doivent répéter indéfiniment son crime.
Les premières générations de vampires, Antédiluviens et autres Anciens, ont une puissance incommensurable, car ils sont très proches de Caïn. Ceux qui ont survécu jusqu'à nos jours, plongés dans une folie paranoïaque par leurs expériences millénaires, vivent reclus et ne sortent jamais de leur tanière. Les mortels ne s'en portent que mieux... ainsi que les « jeunes » vampires qui craignent terriblement leurs aînés.
Les hommes ne connaissent pas l'existence des vampires, sauf quelques chasseurs fanatiques considérés comme des fous dangereux ou de doux dingues par la masse de l'humanité. En effet, la race des vampires fut bien près de s'éteindre au XVe siècle, lorsque l'Inquisition lança toutes ses forces

contre toutes les créatures dites démoniaques (les sorciers et les lycanthropes en furent aussi victimes, tout comme des mortels parfaitement innocents). Descendus brutalement de leur piédestal où ils se croyaient à l'abri des manœuvres des humains, les survivants de ce massacre décidèrent alors de fonder la Camarilla, une société secrète dont le but était de convaincre les hommes que les vampires n'existaient pas, ou même qu'ils n'avaient jamais existé. C'est ainsi que naquit la Mascarade. Un vampire qui trahit ce suprême secret est immédiatement chassé et éliminé !

Portrait des maudits

Mais quelle est la nature des vampires ? Ce sont des monstres, mais aussi des héros. L'incarnation de sombres métaphores et de désirs inassouvis, l'aristocratie des contes de fées. Une superstition sans fondement, un genre artistique, une condition psychologique, la faim incarnée, l'extériorisation du complexe culpabilité-désir-violence, et de nombreuses autres choses encore. Les vampires eux-mêmes sont étonnés par la régularité avec laquelle certains écrivains découvrent des vérités ou demi vérités à leur sujet et les mêlent à des théories fallacieuses et ineptes. C'est ainsi que les vampires sont bien vulnérables au soleil, mais un pieu dans le cœur ne fait que les immobiliser. Les croix, l'eau bénite ne leur font pas plus d'effet que l'ail ou le romarin, et l'eau courante leur est totalement indifférente, pour ne citer que quelques exemples. Et seuls certains clans sont capables de prendre des formes animales.

Les vampires sont en effet regroupés en clans, certains très hiérarchisés, d'autres totalement anarchiques. Ils regroupent un même sang, une même lignée, possédant quelques pouvoirs et faiblesses qui leur sont propres, mais aussi une mentalité, une philosophie bien à eux de la vie, ou plutôt de la non-vie. Cette homogénéité est due au choix des vampires quand ils créent un descendant. Ils sélectionnent leurs futurs « enfants » selon des critères bien particuliers. Pour ne pas trop dévoiler de secrets, car la découverte des clans fait aussi partie du plaisir de jouer, citons les Brujah, rebelles et anarchistes, les Gangrels, solitaires et proches de la nature, et les Toréadors, artistes et hédonistes... Il en existe bien d'autres.

Les vampires possèdent une société très structurée, avec ses organisations, ses jeux politiques, ses parias, ses criminels et ses héros. Ce sont des habitants des villes, des créatures urbaines qui défendent férocement leur territoire, leur domaine. La cité est peu à peu devenue leur prison, les campagnes appartenant aux changeurs de formes, une autre race « mystique ».

Les distinctions sociales chez les vampires prennent une grande importance, et les différentes castes sont souvent déterminées par l'âge (les joueurs ont généralement des personnages de la treizième génération). Au niveau politique, le Prince d'une ville en est le maître absolu... tant qu'il possède la puissance pour se faire respecter et qu'il a l'appui du conseil des anciens. Il existe en effet plusieurs sectes qui utilisent leur influence dans un jeu d'intrigues extrêmement dangereux : la Camarilla, la plus puissante de toutes, qui se voue à la préservation de la Mascarade, le secret de l'existence des vampires face au monde des mortels ; le Sabbat, ou Main Noire, qui serait né au Moyen Age à partir d'un culte de la mort et qui prône la terreur, la haine, la fureur et la violence (les joueurs n'en font jamais partie car leur but est de préserver leur humanité, ce qui serait alors très difficile) ; l'Inconnu, une secte qui s'est séparée de la société des vampires et qui vit à l'écart, dont les membres sont toujours très puissants et très vieux.

La famille des jeux de rôle se complète. S'il paraît toujours des jeux ultra classiques sur des thèmes mille fois explorés, il se dessine également de plus en plus une volonté des créateurs de faire différent. Vampire se situe dans cette nouvelle ligne, tant par le sujet traité que par la manière dont l'auteur propose d'aborder le jeu de rôle.

A qui s'adresse ce jeu ?


Si une belle présentation prime



Si vous aimez les jeux d'atmosphère



Si interpréter un rôle est très important

Malgré tout cela, ne croyez pas que les vampires soient tout-puissants et ne craignent pas la mort. Ils doivent échapper sans cesse à de nombreuses menaces : les gouvernements des humains, qui ont toujours l'habitude d'envoyer des enquêteurs là où il ne faut pas ; l'Inquisition qui les recherche pour les détruire ; l'Arcanum, issu de la Rose-Croix, qui rassemble toutes les informations possibles sur l'occulte et qui menace directement la Mascarade ; les loups-garous qui règnent sur les campagnes ; les magiciens qui suivent les traditions du Grand Ordre d'Hermès (vous souvenez-vous d'Ars Magica ?) ; et surtout les autres vampires. Les manœuvres et la haute politique entre les différents clans déchirent leurs rangs. Le djihad fait rage depuis des siècles, la guerre secrète entre les survivants de la Troisième Génération qui utilisent les jeunes vampires comme pions.

N'oublions pas non plus la pratique de la « diablerie », où les vampires se nourrissent de leurs congénères quand le sang des humains ne les contente plus. Certains le font par besoin, d'autres par désir de puissance.

Mais le plus grand ennemi d'un vampire reste toujours la bête qui sommeille en lui...

Préserver son humanité

L'humanité d'un vampire décrit sa conscience, sa compassion et finalement son degré de dégénérescence morale. Elle mesure ce qui reste de sa nature humaine en dépit de la malédiction, et lui permet de résister aux instincts et aux désirs du prédateur.

Cette qualité est aussi possédée par les hommes et certains d'entre eux en sont quelquefois bien plus dépourvus qu'un vampire « normal » (songez aux criminels de guerre, par exemple). Un personnage qui a perdu toute son humanité devient un PNJ et est alors contrôlé par le maître de jeu. La Bête a pris le contrôle de son âme et il est devenu un véritable monstre, dirigé uniquement par ses instincts de prédateur.

La malédiction de Caïn fait qu'un vampire ne contrôle pas toujours ses actes et est saisi quelquefois par la frénésie. Elle libère la Bête, et peut être déclenchée par la vue du sang, la colère, la peur, l'humiliation, etc. Durant la frénésie, le vampire est capable d'accomplir des actes immoraux, dangereux ou psychotiques, quelle que soit son humanité. Elle peut prendre trois formes : la folie du sang, la rage meurtrière et destructrice, ou une profonde terreur.

Le thème de Vampire est souvent centré autour de la Quête du Héros, la découverte de ce qu'il est vraiment. C'est le voyage de Prométhée, celui qui apporta le feu aux hommes. Quand un vampire surmonte ses péchés et approche de la fin de sa quête, deux choses peuvent en résulter : il redevient mortel ou il se transforme en une nouvelle sorte de vampire qui ne ressent plus les affres de la frénésie, le besoin de se nourrir ou le désir de faire le mal. Dans ce dernier cas, il a atteint le Golconda, un état d'équilibre, le contrôle de la Bête et l'acceptation finale de la malédiction. Rares sont ceux qui y sont parvenus.

Le système de règles : le moins de chiffres possible

La technique de jeu a été réduite au minimum et accompagnée d'un certain nombre de règles optionnelles pour les maîtres de jeu qui ont le goût de la précision. On obtient ainsi un système à la carte qui, si l'on intègre toutes les propositions, peut devenir relativement complexe.

Il semble évident que l'auteur a voulu se débarrasser des chiffres. A tel point que le personnage est défini par des mots et un certain nombre de points noirs, ressemblant tout à fait aux étoiles des hôtels. L'échelle d'évaluation technique de toutes les aptitudes de jeu va de • faible, •• moyen, ••• bon, ••••



exceptionnel à ••••• extraordinaire. C'est idiot mais ne pas lire un chiffre mais voir un certain nombre de points noirs libère totalement l'esprit. Instinctivement, vous pensez que votre personnage a une force exceptionnelle et non un score de 4.

Un personnage est défini par neuf attributs (physiques : force, dextérité, endurance ; sociaux : charisme, manipulation, apparence ; et mentaux : perception, intelligence, perspicacité), et un certain nombre d'aptitudes (talents, compétences et connaissances) qui représentent l'apprentissage. Jusque là, rien ne différencie le vampire du mortel.

Viennent ensuite les avantages : les disciplines, qui sont des pouvoirs particuliers aux vampires, comme la métamorphose, le mesmérisme, la psychométrie. Les éléments de situation décrivent les alliés, les contacts, la richesse, la célébrité, etc., d'un personnage. Quant aux vertus, elles sont essentielles, car elles décrivent son orientation dans la vie et sa moralité : conscience, self-control et courage. Ce sont elles qui permettent au vampire de préserver son humanité si précaire.

Le système de résolution se fait en constituant des cagnottes de dés. Généralement, une action est soumise à deux caractéristiques, comme la dextérité et l'esquive pour éviter un coup par exemple. Le personnage prend autant de dés (d10) qu'il a de points dans les secteurs concernés, et doit réussir à battre un facteur de difficulté entre 3 (facile) et 9 (extrêmement difficile) pour réussir son action, avec au moins un dé. Plus il obtient de succès, meilleur est son résultat. Quand deux adversaires s'opposent, leurs succès s'effacent mutuellement jusqu'à ce que l'un compte une réussite de plus que l'autre. Une action longue et difficile peut être accomplie en obtenant un certain nombre de succès. Tout le jeu fonctionne sur ces trois principes. Bien sûr, chaque secteur de règles contient ses propres subtilités, mais le mécanisme reste le même. Il existe même une règle de succès automatique qui permet de s'affranchir totalement des jets de dés si ceux-ci nuisent à l'intensité de l'histoire.

La technique intègre aussi le role-playing puisque les points de volonté, l'énergie qui alimente de nombreuses actions, dont les pouvoirs spéciaux, ne sont récupérés que si le joueur interprète correctement l'archétype de personnalité qu'il a choisi pour son personnage : le tyran gagnera des points pour chaque intimidation réussie, le déviant en œuvrant contre la société et ses principes, le bouffon en égayant l'atmosphère par des plaisanteries, etc.

Un jeu de rôle sur table grandeur nature !

Vampire est aussi le seul jeu à ma connaissance qui intègre volontairement un côté « grandeur nature » (*Live-action* dans le texte) aux scénarios. Les joueurs interprètent physiquement les actions de leurs personnages comme le feraient des acteurs (mais jamais de combat ni d'arme, et toujours à l'intérieur d'une maison), se déplacent dans le lieu qui abrite la partie, discutent, agissent comme ils le désirent. Le conteur est conseillé sur la mise en scène de ces instants très spéciaux qui interviennent de temps en temps dans le scénario, afin de créer une atmosphère propice : décor de la pièce, accessoires, musique de fond, rejet total des dés et de la technique de jeu, intervention d'un ou de plusieurs complices tenant les rôles des PNJ.

Dépaysants et très prenants, ces intermèdes (qui n'en sont pas vraiment) donnent une nouvelle dimension au jeu sur table, qui devient ainsi bien plus intense. Peut-être permettront-ils aussi de faire comprendre aux joueurs réfractaires au jeu de rôle grandeur nature que celui-ci ne se résume pas uniquement à une virée en forêt où l'on se tape dessus à grands coups d'épées en mousse, mais qu'il peut revêtir des formes bien plus subtiles et plus psychologiques.

FICHE TECHNIQUE

Vampire ™ : The Masquerade
Éditeur : White Wolf
Genre : jeu de rôle néogothique punk contemporain, en anglais
Auteur : Mark Rein Hagen
Illustrations : Tim Bradstreet et d'autres
Présentation : livre à couverture souple en couleur, intérieur noir et blanc, 264 pages.
Suppléments disponibles
• *Storyteller screen* : écran 3 volets, plus un scénario de 16 pages : Blood at dawn.
• *Ashes to Ashes* : campagne de 5 scénarios en livret de 80 pages.
• *Blood Nativity* : scénario de 16 pages, publié par Atlas Games.

Prévisions

Un certain nombre de suppléments sont prévus pour Vampire, mais les plus intéressants seront les quatre nouveaux jeux de White Wolf. Ils seront fondés sur la même version mystique de notre propre monde, constituant chacun une fable moderne. Ils traiteront des loups-garous (*Werewolf*), des magiciens (*Magus*), des lutins et êtres-fées (*Faeries*) et des fantômes (*Ghost*). Ces jeux seront totalement compatibles, et pourront se mêler à plaisir. Les loups-garous sont d'ailleurs déjà succinctement présentés dans Vampire, car ils sont leurs ennemis héréditaires.

Au passage, si vous souhaitez faire jouer la campagne *Ashes to Ashes* présentée dans le livre de règles et faisant déjà l'objet d'un supplément, mais que vous voulez situer l'action en France, substituez Chicago et Gary par les villes de Metz et Thionville. L'environnement sera très proche.

Anne Vétillard
illustration : Pierre Rosenthal
modèle : Agnès Pernelle
photographe : Didier Guiserix



L'événement de l'année dans le monde du jeu!
- Appel à votre imagination!....

du 15 au 17 Novembre 1991
à Pontins Holiday Center,
Camber Sands, Sussex, Angleterre

Inscrivez-vous aux Championnats Européens d'AD&D, et gagnez un voyage pour le 25ème anniversaire de la GEN CON® Game Fair aux USA!
La plus grande convention du jeu au monde!

Prenez part à plus de 20 tournois officiels, signatures d'autographes, séminaires, certains tournois seront même jugés par nos invités d'honneur venus d'Amérique!

Mise aux enchères de jeux, démonstrations, jeux en avant-première, etc, en abondance! Tout ceci et plus encore, beacoup plus, lors de ce week-end qui mêlera loisirs et fantastique pour £39.95 seulement par personne, ou £165, à 6 dans un chalet.



Avis à tous les joueurs!
Si vous êtes membre de RPGA, ou avez envie de rejoindre la branche européenne de RPGA Network, le bon moment est maintenant!

Faites coincider votre adhésion et votre participation à la GEN CON Européenne 1991, et prenez part à des tournois exclusifs créés spécialement pour vous!

Rivalisez avec les membres de l'Europe entière, rencontrez les Responsables du Réseau et obtenez des points d'expérience auprès du Systàme de Classement de la Branche Européenne, vous pourrez vous retrouver parmi les meilleurs de tous!

Le Réseau RPGA est l'organisation des fanatiques du jeu. Etes-vous un joueur de rôles aussi expérimenté qu'excellent, ou, peut-être, juste un débutant?
Le Réseau rassemble tous les joueurs.

Si vous souhaitez un complément d'information, veuillez remplir formulaire ci-dessous et le renvoyer à:
Denise Randall, TSR Ltd, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, (Grande Bretagne) ou téléphoner au: 19 44 223 212517

European 91 GEN CON Game Fair

Veuillez m'envoyer un complément d'information sur la GEN CON: CB

Avec hébergement ☐ *Arbitrage d'un tournoi officiel* ☐
Sans hébergement ☐ *Rédaction d'un scénario* ☐

Le Réseau RPGA ☐

Nom: ______________________________

Adresse: ______________________________

Age: ______________________________

RPGA™ NETWORK
RPGA is a trademark of TSR, Inc.

La méthode

Décidément, les jeux de rôle français ne ressemblent pas aux autres... Premier-né d'un nouvel éditeur, les Presses du Midi, « Chestel » présente une bonne dose d'originalités sympathiques.

Bonne nuit, les petits !

Un homme est couché, profondément endormi, dans un petit lit d'hôpital. Sa respiration est calme et régulière. Les divers appareils installés à son chevet transmettent tous le même message rassurant : tout va bien. La pièce voisine, en revanche, est un peu inhabituelle. S'y trouvent d'autres appareils, mais surtout une demi-douzaine de divans confortables. Quatre d'entre eux sont occupés par des dormeurs en vêtements de jour. Leur sommeil est visiblement plus agité que celui du pensionnaire de la chambre voisine. Ils gémissent, s'agitent... Infirmiers et médecins les surveillent attentivement, prêts à les réveiller au moindre signe inquiétant... Soudain, l'un des dormeurs se redresse, ouvre les yeux en hurlant : « Le loup ! le loup ! » Après quelques instants, il se détend. Une infirmière lui apporte un verre d'eau. Un homme imposant, en blouse blanche, pénètre dans la pièce. L'ex-dormeur lui adresse un faible sourire et murmure : « Bonjour docteur. Cette fois, j'ai failli y passer. J'espère que les autres s'en tireront. Mais quand même, pourquoi la Bête du Gévaudan ? »

Vue du monde de l'éveil, voici à quoi pourrait ressembler une séance de thérapie selon *La méthode du Dr Chestel*. Le docteur Chestel a découvert une drogue quasi miraculeuse, la gunatraja, qui permet de se projeter dans l'univers mental d'un patient... et de le modifier. Chestel a ouvert plusieurs cliniques, accueillant en priorité des cas dont les psychiatres « normaux » ne veulent pas (ou plus). Il envoie des équipes de soigneurs dans les esprits malades, avec pour mission de corriger ce qui cloche. Et qui incarne les soigneurs ? Les joueurs, évidemment !

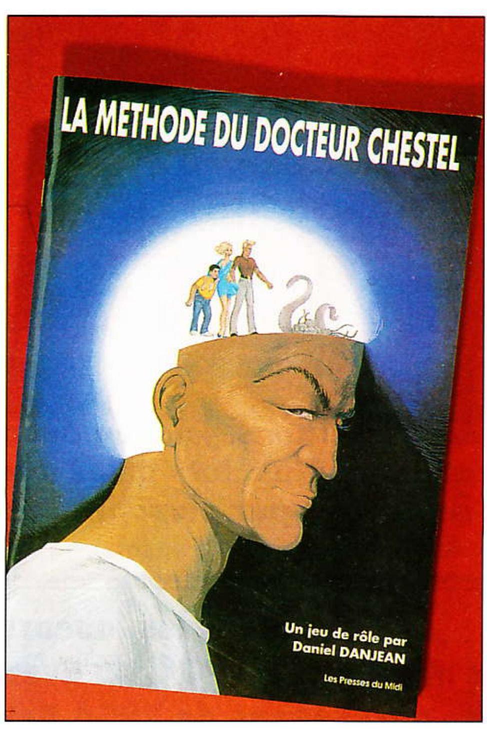
Duo ? Non, trinité

Autrement dit : le Joueur, le Soigneur et le Masque. Le joueur, tout le monde sait qui c'est, je n'y reviens pas. En revanche, le sacro-saint Personnage est ici composé de deux aspects. D'une part le Soigneur, c'est le thérapeute qui vit dans le monde réel (celui de Chestel) ; d'autre part le Masque, c'est le personnage qu'endosse le Soigneur pour pénétrer dans l'univers mental d'un malade. En pratique, la partie « technique » ne concerne que le Masque, Joueur et Soigneur étant tous deux en coulisse, à le faire agir (en fait, on pourrait valablement soutenir que le Soigneur n'existe pas, tant il se confond avec le Joueur).

Tout est simple

Comme pratiquement l'ensemble de la partie technique, la création de personnage est simple.

Le Masque est défini par douze caractéristiques



(Combat, Force, Foi, Technique, Matériel, Loi, Social, Relations, Sympathie, Déplacement, Perception, Adaptation) regroupées en quatre catégories (Soi, Les objets, Les gens, L'environnement). Certaines peuvent paraître étranges au premier regard, mais se justifient parfaitement quand on sait que leur propriétaire sera appelé à évoluer dans des univers parfois légèrement flous... Ainsi, Matériel qui permet de savoir si le Masque a providentiellement sur lui l'indispensable tournevis/échelle de corde/truc-machin qui lui permettra de se sortir du mauvais pas où son Soigneur l'aura fourré. Les caractéristiques varient de -2 (très faible) à + 2 (très fort). Ajoutez-y cinq compétences (à créer à votre idée) et vous en avez terminé avec la création du personnage.

Le système de simulation n'utilise que des D6. Le MJ détermine un facteur de difficulté, et il faut faire plus que ce chiffre. Si vous possédez la compétence appropriée, sa valeur représente votre résultat « plancher » (elle se substitue au résultat des dés s'ils sont mauvais. Si votre jet de dés est meilleur que la valeur de la compétence, c'est bien entendu lui qui est pris en compte). 12 est toujours un succès (encore que... nous en reparlerons). Tout cela est d'une simplicité biblique, avec quand même une finesse amusante : selon votre score dans la caractéristique, vous ne lancez pas le même nombre de dés... Un Masque avec un score de -2 en Force lancera 4d6 et fera la somme des deux plus mauvais, tandis qu'un autre avec +1 en lancera trois et additionnera les deux meilleurs.

Pour en revenir aux personnages, ils possèdent – bien qu'ils soient loin d'être des super-héros ! – deux pouvoirs qui les différencient du commun des « mortels » qui hantent les rêves des patients. D'abord, ils sont tous reliés télépathiquement. Du coup, tous savent en permanence ce que font les autres membres du groupe. Cela présente l'avantage d'éviter aux joueurs de se morfondre dans la cuisine, à attendre que le MJ en ait fini avec le petit malin qui est descendu à la cave sans le dire à personne. Ensuite et surtout, ils peuvent parfois s'affranchir des lois de l'univers mental du patient, accomplissant sans efforts des actions impossibles (courir plus vite qu'une voiture, voler, etc. Dans la mesure où c'est le joueur qui décide, la liste peut en être fort longue). Cela se produit à chaque fois que le joueur obtient un 12. L'ennui est que cela risque de laisser des traces dans l'esprit du patient...

Une sottise à ne pas faire

Telle pourrait être la définition du combat dans le monde de *Chestel*. Les règles le concernant sont d'ailleurs expédiées en deux paragraphes dans la section Conseils de jeu, et précédées d'une nuée d'avertissements tournant autour du thème « le jeu n'en vaut pas la chandelle », les risques de séquelles pour le patient étant trop importants. Là encore, les règles sont simples, oubliant volontairement de prendre en compte des « finesses » comme l'esquive (Vous vouliez vous battre ? Donc ne soyez pas étonné de prendre des coups !). Le système est conçu de telle façon que les combats entraînent des conséquences plus ou moins horribles pour les protagonistes et qu'ils soient de toute façon rapidement terminés. Les simulationnistes et les amateurs de carnage n'aimeront pas. Par contre, pour quelqu'un comme moi qui déteste autant le calcul mental que les effusions de sang, c'est parfait !

Tempête sous un crâne

Grande idée du jeu, les univers mentaux sont son point fort... et (un peu) son point faible. En gros, il s'agit d'une projection du réel tel que le perçoit le patient. Généralement, quand quelqu'un vient se faire soigner à la clinique Chestel, cela signifie que sa vision de la réalité est largement faussée. Dans le monde de l'éveil, cela se traduit par des manies, des phobies et autres anomalies. Mais à l'intérieur de l'esprit du malade, les fantasmes, hallucinations et autres cauchemars sont des vérités tangibles... Prenons le cas d'un patient convaincu que sa femme est une sorcière. Lui prouver le contraire sera d'autant plus difficile que dans son univers mental, c'en est effectivement une !

La possibilité d'entraîner le joueur dans les délires les plus extravagants des malades mentaux les plus

du docteur Chestel

tordus de France et de Navarre (sans parler des gens presque normaux) a de quoi faire saliver les maîtres de jeu imaginatifs, qui apprécieront qu'on leur laisse toute liberté de création. Les novices et les paresseux risquent d'être un peu déconcertés par l'absence de règles, guides et conseils (même si la liste d'idées et les deux scénarios d'introduction du livret donnent quelques points de départ intéressants). Comme toujours, c'est une question de goût. De toute façon, les scénarios de *Chestel* risquent de ne pas beaucoup ressembler aux autres – toutes les solutions étant bonnes, une fois l'origine des problèmes du patient identifiée. Le tout est de trouver et de mettre correctement en œuvre celle qui laissera le moins de séquelles...

La théorie des dominos, version Chestel

Normalement, des joueurs un peu réfléchis qui exploitent intelligemment un ou deux « 12 » providentiels devraient pouvoir se tirer des pires situations sans une égratignure, et en résolvant le scénario par-dessus le marché. Le drame est que, utilisés sans discrétion, les « miracles » font plus de mal que de bien. Fort utiles pour sauver la peau d'un Masque en difficulté, ils risquent en revanche de perturber considérablement le patient. Or, les PJ sont là pour le soigner... Et s'il n'y avait que les 12 ! Mais à la moindre bourde, au moindre dérapage, les Masques risquent d'endommager irrémédiablement son psychisme. Autrement dit, même s'ils réussissent et le délivrent de ses problèmes, ils risquent d'en susciter d'autres beaucoup plus graves. Le mot « traumatisme » vous dit-il quelque chose ? Pas question de dynamiter la vieille maison hantée où se tapit le monstre responsable des cauchemars du patient, à moins de vouloir en faire un pyromane ou un maniaque des explosifs... Cette difficulté donne tout son sel au jeu, et fera les délices des maîtres de jeu expérimentés (et le cauchemar des joueurs). Comme dit l'auteur, il vaut mieux agir naturellement pour résoudre le problème, quel qu'il soit. Prenez n'importe quel groupe de vieux routards, habitués à agir avec la discrétion et la subtilité d'une horde de mammouths lâchée dans un magasin de porcelaine, ou au contraire à échafauder des plans au 14e degré intégrant toutes les options possibles (sauf une, en général). Et maintenant, essayez de les faire agir « naturellement ». Le résultat risque d'être cocasse (enfin, d'un point de vue extérieur. Parce que pour le patient...).

Ramage et plumage

Il y a relativement peu de choses à dire sur le style et la présentation du jeu. La maquette est claire et aérée, les illustrations sont correctes... Quant à l'écriture, les règles sont exposées de façon concise, parfois presque trop, mais avec suffisamment d'exemples pour que le lecteur s'y retrouve (presque) toujours à la première lecture. Je déplore juste l'omission du traditionnel topo explicatif « qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? », même s'il est vrai que Chestel s'adresse dès le départ aux MJ expérimentés (qui par définition savent expliquer le jeu de rôle). Son absence se trouve compensée par des « conseils aux joueurs de jeu de rôle », destinés à faire comprendre aux vétérans les dangers d'une approche « rôlistique » habituelle des scénarios.
En dehors de ce détail, et d'un prix un peu élevé, je n'ai pas de reproche à faire...

En guise de conclusion

Chestel est un jeu plein de qualités : original, ouvert, laissant aux MJ et aux joueurs de vastes possibilités de création et dont les règles sont suffisamment simples pour initier des débutants. Bien entendu, il a les défauts de ses qualités : les joueurs obsédés par le réalisme de la simulation, les amateurs de combat et les MJ peu imaginatifs le fuiront comme la peste (encore que pour cette dernière catégorie, la parution rapide de scénarios pourrait aider).
D'autre part, même si le thème est prometteur, il risque de lasser assez rapidement les joueurs : j'imagine mal une campagne Chestel, à moins de jouer aussi dans le monde réel (celui des Soigneurs, s'entend. Après tout, il peut s'y passer des choses aussi. La gunatraja pourrait être un instrument terrifiant, aux mains d'un régime totalitaire...). Mais pour l'initiation ou des parties épisodiques, *Chestel* mérite largement le détour.

Tristan Lhomme

A qui s'adresse ce jeu ?



Pour les MJ vieux routards.



Si vous aimez les univers oniriques.



Si vous aimez la simplicité.

INVENTORIUM

La méthode du docteur Chestel
Jeu de rôle édité en français par les Presses du Midi (121 avenue d'Orient, 83100 Toulon, tél : 16. 94.03.63.63)
Auteur : Daniel Danjean
Illustrations : Karine Paquot
Présentation : livret de 52 pages, contenant les règles et deux scénarios.
Prix : 98 F
A paraître : un recueil de scénarios.

Un point de vue psychiatrique

Un jeu de rôle à thème psychiatrique ! Je me devais d'examiner la bête. Séduit, j'en ai fait part à une consœur, psychiatre de son état et connaissant le jeu de rôle. Sa réaction a été aussi favorable que la mienne.
Visiblement, l'auteur a une réelle teinture psychiatrique (ou alors, il est très doué !). Il ne dit pas de bêtises sur le plan médical, et sa représentation de l'Univers Intérieur (l'IntraCos) est très compatible avec les conceptions de la psychiatrie concernant l'inconscient. Hélas, le psychiatre ne peut agir sur l'inconscient que de l'extérieur, avec des mots, alors que dans le jeu, les Soigneurs (en psy, on dit les Soignants, « Soigneurs » fait un peu médecine du sport), les Thérapeutes donc, peuvent agir de l'intérieur, par des actions. Mais dans les deux cas, les risques de nuire au patient en voulant l'aider sont réels, et ont été très bien rendus par l'auteur du jeu.
Soulignons ce que Tristan Lhomme a bien noté : « Dr Chestel » est destiné à des MJ *expérimentés*. Pas des MJ capables de digérer trois cents pages de tables et de jongler avec douze types de dés, mais des MJ sachant concevoir un univers vraiment étranger et immensément lointain, puisqu'il se situe de l'autre côté de la paroi crânienne de votre voisin. Seuls ces MJ pourront contrôler convenablement les joueurs et les aider à ne pas dérailler.
En fait, la seule lecture de la règle montre que « Dr Chestel » est un jeu intelligent, tout en subtilités. Vous préférez AD&D ? Bon. Mais dites-moi, ce goût compulsif pour les massacreurs kleptomanes, vous ne trouvez pas ça bizarre ? Allongez-vous là et dormez, le temps d'avaler ma gunatraja et je vais voir ce qui cloche.

Dr Frank Stora



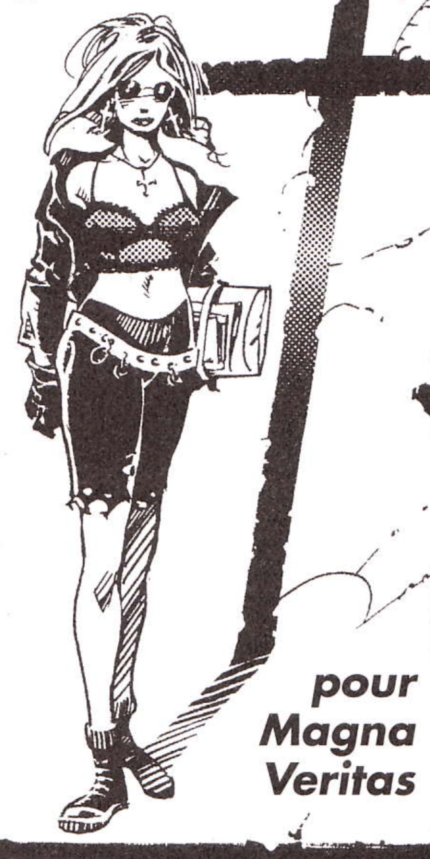
P.S. Toute personne parvenant à se procurer de la gunatraja est cordialement invitée à en apporter à mon amie, hôpital Sainte-Anne à Paris. Elle trouve que ça lui faciliterait bien le boulot. A défaut, sachez qu'une équipe de psychiatres s'apprête à se lancer dans une série de parties de « Dr Chestel »...

CASUS BELLI aventures

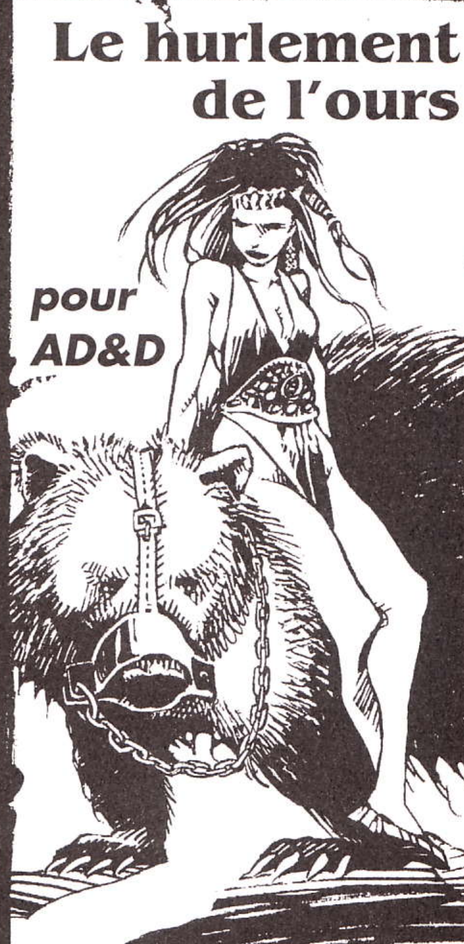
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

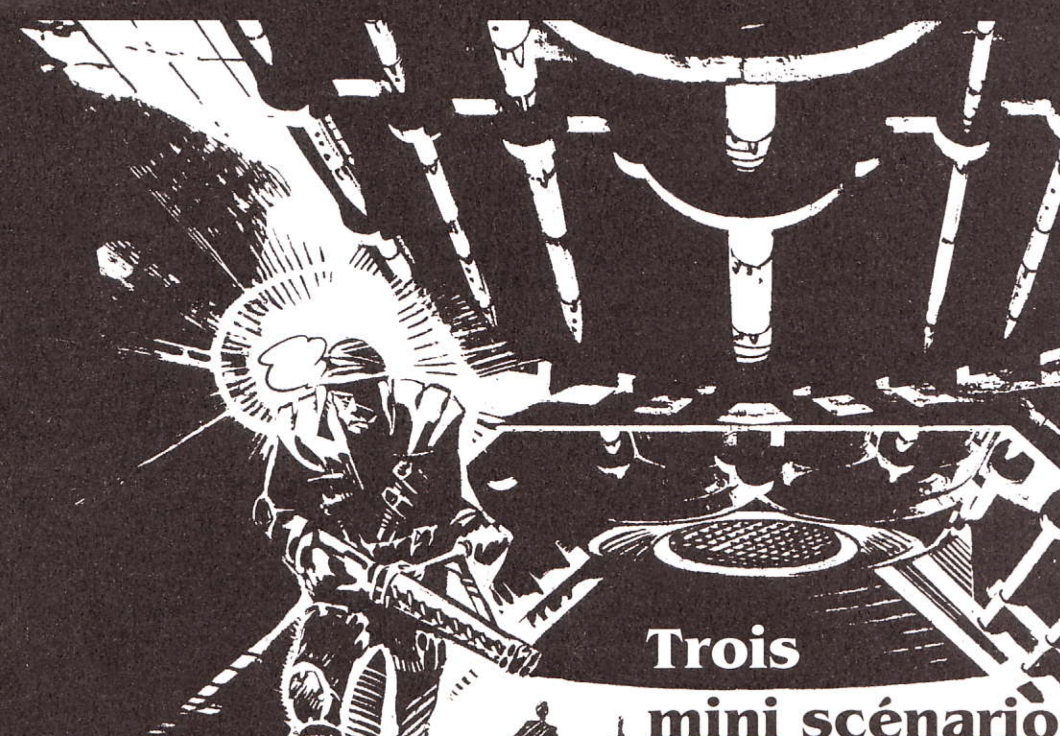
CB 66

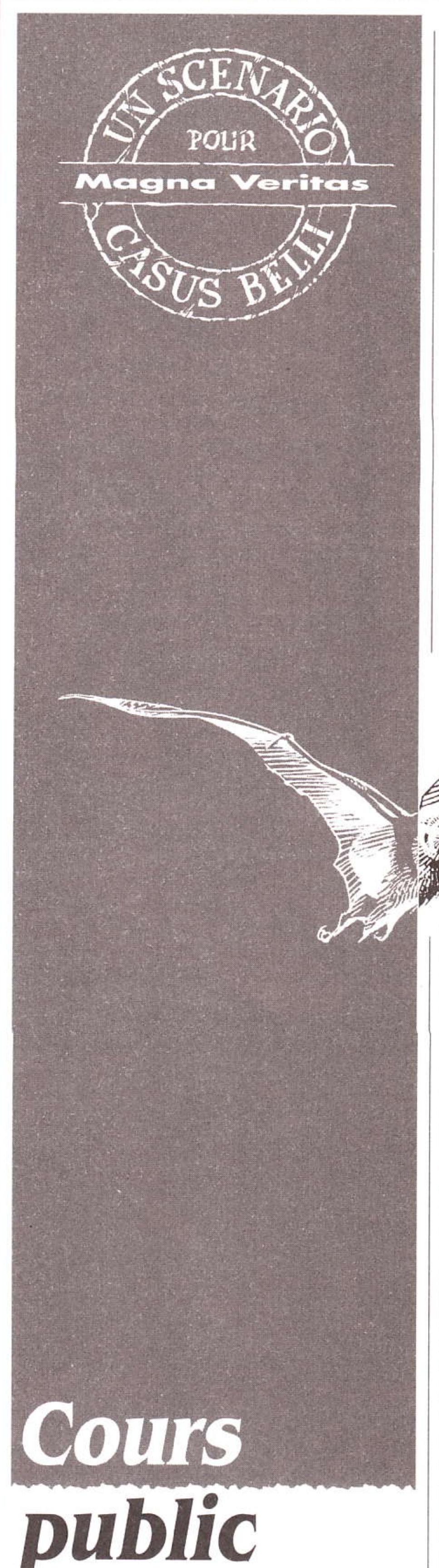












Pour une petite équipe d'Anges qui privilégient la réflexion à l'usage de la force.

L'histoire

La scène se passe dans le bon vieux lycée Henri IV, qui, comme chacun sait, est le refuge parisien de l'élite, de la connaissance et de la bonne éducation. C'est dans ce cadre vénérable, construit sur les ruines d'un ancien monastère, que Thérèse Goffard, professeur de physique, est morte d'une intoxication alimentaire due à un poisson pas très frais. La mort a eu lieu une nuit, sans témoins, Thérèse Goffard étant célibataire et bénéficiant d'un logement de fonction dans le lycée. Thérèse fut aussitôt remplacée par Hézellnett, Démon aux ordres de Samigina, Prince-Démon des vampires.

Tout cela étant d'ailleurs dû à une erreur en haut lieu de l'administration démoniaque, le Démon devait être initialement parachuté près de Lima, pour monter une secte à vocation pseudo vampirique. Se retrouvant à Paris au lieu du Pérou, Hézellnett dut abandonner son projet de secte, et s'adapta comme il – ou plutôt elle – le put à la vie quotidienne du lycée. Curieusement, avec le temps, Thérèse réussit même à prendre un peu en affection ses élèves et sa profession.

NB : Henri IV est un exemple parisien, et peut être remplacé par n'importe quel lycée bourgeois mais public de n'importe quelle ville de province.

Introduction

Le mercredi 4 février, un des Anges reçoit un coup de téléphone de sa nièce, Gabrielle Léonard. Il s'agit bien entendu de la nièce du corps qu'il occupe, nièce qu'il n'a pas revue depuis son incarnation, et dont ses souvenirs, comme tous ceux qu'il a de la vie antérieure de son corps, sont assez flous. Gabrielle reprend d'abord un peu contact avec son oncle – ou sa tante – qu'elle n'a pas vu depuis des années, demande quelques nouvelles de la famille, etc. Puis, un peu embarrassée, elle explique qu'elle l'a appelé pour lui demander de l'aide. Il s'agit d'une chose assez étrange, dont elle n'a pas osé parler à ses parents de peur de paraître ridicule. Elle s'est par contre souvenue de cet oncle avec qui elle s'entendait bien quand elle était petite, et dont ses parents lui avaient dit qu'il était si chrétien – et un peu bizarre, d'ailleurs, depuis quelques temps.

Note : si les joueurs ont tous décidé que leurs personnages étaient orphelins ou avaient rompu toute liaison avec la famille de leur « corps », Gabrielle peut devenir la nièce du prêtre qui sert de contact aux personnages.

Gabrielle, Gaby pour les intimes, est une jeune fille de dix-sept ans, vive et pétillante. Elle suit une sorte de mode post-Madonnesque, habillée en noir avec des crucifix aux oreilles et des décolletés plongeants. Elle est depuis deux ans pensionnaire au lycée Henri IV, et partage sa chambre avec une amie, Catherine Sadron. Celle-ci, depuis quelques semaines, parait un peu fatiguée. Gabrielle ne s'en était d'abord pas inquiétée, Catherine étant très consciencieuse et travaillant beaucoup. Mais à mesure que le temps passait, Catherine devenait de plus en plus pâle, et, il y a maintenant deux nuits (dans la nuit du lundi au mardi), Gabrielle, se levant vers minuit pour aller chercher un verre d'eau, a remarqué sur la gorge de Catherine deux petites plaies circulaires au niveau de la jugulaire…

Vampire, vous avez dit vampire?

Gabrielle, tout en expliquant à son oncle qu'il y a sûrement une explication rationnelle à tout cela, n'est quand même pas très à l'aise… Son inquiétude fait qu'elle ne sera pas très regardante sur les raisons que donnera son oncle quand il amènera des « amis » pour l'aider dans son enquête. Elle a d'ailleurs raison de s'inquiéter, son amie est en effet victime d'une vampirisation en règle.

Catherine, qui est une élève très douée et sur laquelle ses parents fondent beaucoup d'espoirs, prend des cours particuliers de mathématiques (le mardi soir), d'anglais (le vendredi soir) et de physique (le lundi soir) avec les professeurs de sa classe. Son professeur de physique est, comme de bien entendu, Thérèse Goffard. Celle-ci a l'habitude, pour assouvir à la fois son besoin de sang et son goût pour les jeunes filles, de vampiriser ses plus belles élèves, tout en faisant extrêmement attention à ne pas les tuer. Avec Catherine cependant, il s'est passé quelque chose de spécial : Thérèse en est tombée amoureuse. Elle a donc continué sa relation avec elle beaucoup plus longtemps qu'elle ne le faisait en général, mélangeant relations sexuelles et relations vampiriques. Catherine, amoureuse elle aussi – quoique cet amour soit sans doute plus dû au pouvoir Charme que Thérèse utilise qu'à une inclination naturelle - ne se rend pas compte de ce qui lui arrive, la vampirisation se faisant seulement lorsqu'elle est endormie ou charmée. Les plaies se referment normalement en une nuit, et passé ce délai, seule une observation poussée permet de voir les cicatrices sur le cou.

Dix petits nègres

Les Anges n'ayant pour l'instant aucune raison de rechercher du côté des professeurs, ils vont sans doute s'intéresser à l'environnement immédiat de Catherine, c'est-à-dire les internes. De toute manière, il n'y a que là qu'ils pourront la rencontrer, Catherine n'étant pas suffisamment liée à Gabrielle pour l'accompagner voir son oncle sans raison valable. Gabrielle n'a d'ailleurs parlé à son amie ni de ce qu'elle avait vu ni de ses soupçons.

Il n'y a jamais eu beaucoup d'internes à Henri IV, et cette année ils ne sont que dix. Leurs chambres sont installées au deuxième étage de bâtiments sombres et humides, dans d'anciennes classes réaménagées, et dans le couloir, entre les trous dans le plâtre et les posters déchirés, l'ambiance est tout à fait propice à on ne sait quoi de surnaturel. L'intérieur des chambres est par contre très confortable et bien aménagé avec chaînes stéréo, walkmans, livres et disques laser ; les pensionnaires étant tous issus de familles bourgeoises sans problèmes d'argent.

Les internes sont répartis comme suit : chambre n° 1 : Nathalie Sarfati et Marie-Louise Dumont, chambre n° 2 : Renaud d'Arc et Fabrice Filippo, chambre n° 3 : Gabrielle Léonard et Catherine Sadron, chambre n° 4 : Hervé Louis et Jean-Philippe Saborov, chambre n° 5 : Sabine Alavillette et Axelle Boneau.

Les dix jeunes gens sont tous en terminale ou en première année de Prépa, et ont entre 15 et 19 ans. Ils sont tous aimables, du moins à première vue, mais ont un Q.I normal et une assez grande connaissance des feuilletons télévisés pour que les



Dans ce face à face étudiants-professeurs, difficile de dire de quel côté sont les victimes et les profiteurs. Aux Anges de jouer les arbitres ou les redresseurs de tort !

couvertures vaseuses qu'emploient parfois certains joueurs – sociétés de parapsychologie, journalistes sans carte de presse ou détectives privés datant d'un autre âge – les fassent bien rigoler. On peut les trouver dans leurs chambres entre 21 heures et 7 heures du matin, le reste du temps se passant en cours ou en sorties.

Catherine, qui sera sans doute le premier intérêt des Anges, est blonde aux yeux bleus, mince, pâle et très belle. Elle ne parle pas beaucoup, plane complètement et ne sera ni aimable ni facile d'accès. Sa liaison avec Thérèse Goffard est son secret et elle n'en parlera pas, du moins si elle est interrogée par des moyens normaux. De toute façon, même des moyens magiques ne peuvent lui faire avouer ce dont elle ne se rappelle pas, c'est-à-dire la vampirisation.

Il règne chez les autres internes une ambiance un peu tendue. Gabrielle avouera d'ailleurs l'avoir remarqué, mais ne pas y avoir fait très attention, inquiète qu'elle était pour Catherine.

Une pincée de racket

Les Anges vont tomber en effet en plein milieu d'une situation, qui, pour n'avoir aucun rapport avec leur enquête ni avec le surnaturel, n'en est pas moins intéressante. Le fait que la plupart de ces lycéens soient assez « friqués » intéresse au plus haut point quelqu'un qui est lui-même un des leurs, c'est-à-dire le jeune Hervé Louis (chambre n° 4).

Hervé est issu d'une famille riche, et n'a pas de problèmes d'argent. Cependant, comme il le dit lui-même, la vie, c'est comme au Monopoly, plus on a d'argent plus on en veut. Le petit galopin s'est donc tout d'abord organisé dealer, pour profiter des faiblesses de ses petits camarades. En effet la compétition étant très rude, surtout en première année de Prépa, Hervé se fait une petite fortune en revendant des amphétamines, et même, pour les plus riches, de la cocaïne. Il a amassé ainsi un bon petit pécule, mais a décidé de ne pas s'arrêter là. Son commerce lui permet en effet de repérer les élèves qui ont vraiment de l'argent – ce ne sont pas forcément ceux qui ont les plus beaux habits – ou qui peuvent en obtenir facilement de leurs parents. Il a donc passé un contrat avec une bande de « durs », des types venant d'un lycée de banlieue, et auxquels il désigne secrètement les élèves à racketter, contre 25 % de leurs bénéfices. Il participe ainsi à sa manière à une œuvre louable de redistribution des richesses.

Il fait particulièrement de bonnes affaires avec ses plus proches amis, les internes, qui, loin de leurs parents et de tout soutien moral ou affectif, sont une proie facile à la drogue ou au chantage. Sur les dix pensionnaires, quatre sont des clients réguliers. Il s'agit de Nathalie (amphétamines), Fabrice (cocaïne), Jean-Philippe (amphétamines et cocaïne) et Axelle (cocaïne). Sur ces quatre clients, Hervé en fait racketter deux, Jean-Philippe – son propre compagnon de chambrée – et Axelle. Il fait aussi racketter, bien que ce ne soit pas un client, Renaud d'Arc dont les parents sont notoirement fortunés. Gabrielle et Catherine ont échappé à tout cela, Catherine parce qu'elle planait trop et que Thérèse Goffard lui sert de drogue, et Gabrielle parce qu'elle a la chance, tout en étant la fille d'honnêtes bourgeois, de n'avoir pas assez d'argent pour intéresser Hervé.

Indices

Les seuls indices qui peuvent intriguer les Anges sont, d'abord, cette ambiance un peu tendue qui règne chez les jeunes gens dès qu'on leur pose des questions trop précises, et aussi le fait que Renaud d'Arc se balade avec quelques belles ecchymoses sur la figure. Il faut dire qu'au lieu de se laisser tranquillement ponctionner de son trop plein d'argent comme toute personne normalement constituée l'aurait fait, Renaud a bêtement essayé de résister, et s'est fait joyeusement tabasser. Il n'est pas très content et croit que son honneur exige qu'il règle le problème tout seul. Il refusera donc d'abord de parler, mais si les Anges se montrent gentils et convaincants, il acceptera sans doute une alliance contre l'ennemi. Il pourra alors leur faire rencontrer les loubards. Ceux-ci (voir fiche) s'installent en moto à 13 heures à la sortie du lycée, là Hervé prend contact avec eux et leur montrent leurs futures victimes. Bien entendu, ni Renaud ni aucun des élèves concernés n'a fait le lien entre le prévenant Hervé et le racket.

D'autres renseignements peuvent être glanés parmi les pensionnaires. En ce qui concerne la drogue, les « usagers » n'en parleront évidemment pas, à moins d'être pris en flagrant délit. Jean-Philippe et Axelle ne parleront du racket que poussés dans leur dernière extrémité, car ils ont peur, et des représailles et de ce que pourrait dévoiler une enquête. Aucun ne dénoncera volontairement Hervé – sauf, évidemment, si les Anges leur prouvent qu'il est l'instigateur du racket.

Hervé se fournit en drogues auprès d'un certain Maurice à la gare Montparnasse, qui aura disparu dans la nature si les Anges tentent de remonter cette piste. A moins, bien entendu, que le MJ veuille greffer sur ce scénario une belle histoire de réseau à démonter.

Une bonne source d'informations peut être dénichée en Marie-Louise, la compagne de chambre de Nathalie. Elle a remarqué que son amie se droguait, et en parlera à une personne de confiance si celle-ci lui promet d'aider Nathalie. Marie-Louise est assez bavarde et toute prête à discuter des habitudes nocturnes de chacun. Cela peut donner des informations sans intérêt : « Sabine couche avec Fabrice, et Gabrielle a couché avec Renaud », ou des renseignements plus utiles : « La prof de physique couche avec la prof de français (voir la section des professeurs) » et surtout « Catherine a un petit ami à l'extérieur ». Interrogée plus avant sur cette dernière affirmation, Marie-Louise dira qu'on ne lui fera pas croire que Catherine prend tant de cours particuliers, et que ce sont les mathématiques qui la font chantonner le soir en revenant dans sa chambre.

Ces ragots ne sont bien entendu pas l'exclusivité de Marie-Louise, et le MJ peut les mettre dans la bouche de n'importe quel interne avec qui les Anges ont gagné un tant soit peu d'intimité.

Les professeurs

La piste des cours particuliers va sans doute amener les Anges à se renseigner un peu plus sur les professeurs.

Les professeurs de Catherine, qui est en première année de Prépa (Math Sup), sont au nombre de quatre : le professeur de mathématiques, Mme Baillais, qui est aussi le professeur principal ; le professeur de physique, Melle Goffard ; le professeur d'anglais, M. Lesieur et le professeur de français, Mlle Millès. Les Anges peuvent les trouver en cours ou, en fin d'après-midi, dans la salle des professeurs.

Les quatre professeurs sont consciencieux et s'intéressent sincèrement à leurs élèves. Ils seront donc prêts, si les Anges ont une bonne couverture, à répondre à des questions sur le bien-être de Catherine. Tous disent d'ailleurs ne rien avoir remarqué, « à part qu'elle semblait être un peu pâlichonne ces temps-ci ».

Trois mentent, Thérèse Goffard, M. Lesieur et Mlle Millès, et chacun pour des raisons différentes.

Thérèse Goffard ment pour se protéger. Dès que les Anges poseront trop de questions au sujet de

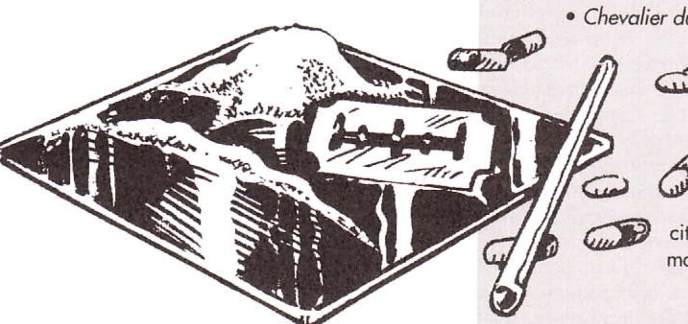
Catherine, elle commencera à se méfier. Elle les observera en les suivant un moment, sous forme gazeuse si nécessaire, et dès qu'elle se sentira en danger, elle les attaquera, si possible la nuit et dès qu'ils seront séparés, pour les éliminer. Elle le fera dans sa « tenue de vampire », qu'elle prend pour ne pas être reconnue en cas d'échec. Cette tenue est composée d'un pantalon en cuir noir, d'un pull à col roulé noir, et d'une cagoule noire avec une ouverture pour les yeux et une pour la bouche. Le résultat n'est pas d'une esthétique folle, Thérèse Goffard étant une femme de quarante ans plutôt grassouillette. Elle fuira si l'opposition est trop forte, et, si elle n'a pas été démasquée, reprendra son rôle de professeur de physique... en attendant la prochaine occasion de frapper.

Jean Lesieur, le professeur d'anglais, un grand homme sec à lunettes, ambitieux, très imbu de lui-même et extrêmement fouineur, a remarqué depuis un moment les agissements de Melle Goffard avec certaines de ses élèves. Il ne pense pas à un vampire, bien sûr, mais croit tout simplement qu'elle couche avec ses élèves, et attribue la pâleur de Catherine à des nuits agitées. Il a gardé l'information pour lui et compte faire chanter Melle Goffard ; le détournement de mineures (et même de majeures), sans compter l'homosexualité, étant très mal vus par les pontes du ministère de l'Éducation. Il fera donc un petit sourire entendu si les Anges lui parlent de Catherine, mais se taira.

Louise Millès, est, comme les ragots le laissaient entendre, l'ancienne maîtresse de Thérèse Goffard. Elle a aussi été vampirisée par elle, à son insu, et une observation très poussée peut révéler deux petites cicatrices très effacées sur son cou. Elle sait qu'elle a été remplacée par Catherine dans le lit et le cœur de Thérèse et fait une légère dépression. Elle ne veut cependant pas en parler, ses affaires ne regardant qu'elle.

Le conseil du jeudi soir

Les professeurs ont l'habitude de se réunir tous les jeudis, de 17 h30 à 18 h00, dans la salle des professeurs pour parler de leurs élèves. C'est pendant le conseil du jeudi 5 février, donc le lendemain du coup de fil de Gabrielle, que Jean Lesieur a décidé de prendre rendez-vous avec Thérèse Goffard. Il est donc particulièrement aimable avec elle pendant le conseil, et, à la fin de celui-ci, l'invite à dîner. Thérèse accepte, et, le soir même à 20 h00, dans un petit restaurant du 5e arrondissement, Jean Lesieur lui expose ce qu'il sait et lui propose de se taire contre monnaie sonnante et trébuchante. Thérèse Goffard dit qu'elle va réfléchir à sa proposition, prend congé, le suit jusqu'à chez lui, et là, devant son porche, elle l'attaque et l'égorge.



Thérèse

Le lendemain matin, dans tout le lycée, élèves et professeurs ne parlent que du meurtre. Thérèse Goffard joue très bien son rôle, racontant que le dîner s'est très bien passé, et qu'elle a quitté Jean Lesieur devant la porte du restaurant, comme d'ailleurs de nombreux témoins peuvent le confirmer. La police va d'ailleurs s'en tenir à cette explication. Il est par contre probable que les Anges, avec toutes les pistes qui mènent à Thérèse, ne vont eux, pas s'en tenir là.

Thérèse jouera son rôle le plus longtemps possible, mais, si elle est repérée, attaquera avec l'énergie du désespoir, essayant de tuer le plus d'Anges possible, pour se venger. Ses réactions seront dangereuses jusqu'à la fin : en effet, si elle réussit à s'enfuir, voyant que sa couverture, et donc son amour pour Catherine, sont condamnés, elle partira à la recherche de la jeune fille (n'oublions pas que le pouvoir lié à son Prince-Démon lui permet de savoir à tout moment où sont les créatures qu'elle a vampirisées) et, quel que soit le lieu où elle se trouve, essaiera de la tuer, dans un dernier excès d'amour, afin qu'elle ne puisse jamais appartenir à quelqu'un d'autre...

Petite précision pour ceux qui n'ont pas le Daemonis Compendium

• *Baiser vampirique* (Force).
Ce pouvoir permet de pomper du sang d'une victime volontaire ou charmée. Elle perd alors définitivement un point de Force, et le personnage gagne autant de PP que le résultat des unités (pas de jet de résistance). Les PP au-dessus du maximum devront être dépensés avant la prochaine utilisation du pouvoir.

• *Transformation.*
Ce pouvoir permet au Démon de se transformer en l'animal de son choix pour (2+niveau dans ce pouvoir) heures par PP dépensé. Il n'acquiert aucun pouvoir de cette créature (exemple : transformé en chauve-souris, il ne vole pas ; transformé en loup, sa morsure n'a pas plus d'effet qu'une morsure humaine). Il est donc conseillé d'utiliser simultanément plusieurs pouvoirs pour faire « plus vrai ».

• *Chevalier des Carpathes.*
Un Démon de ce Grade peut connaître à tout instant la position exacte de la dernière personne qu'il a mordue (avec son pouvoir Baiser vampirique).

• *Capitaine de la Roumanie.*
Un Démon de ce grade peut contrôler un loup pour 1PP par minute et ce, dans un rayon de 5 mètres.

• *Chevalier du Chat Noir.*
Tout Démon de ce grade peut communiquer avec un animal. Notez bien qu'une créature n'aidera que difficilement un Démon, surtout si on l'incite à attaquer un être humain.

LES RÉCOMPENSES

Thérèse morte : 80
Thérèse en fuite : 60
Le réseau « Hervé » démonté : 10
Jean Lesieur mort : - 20
Catherine morte : - 50
70 ou plus : victoire totale
40 à 69 : victoire normale
10 à 39 : victoire marginale
Moins de 10 : échec

« DRACULA »...

Thérèse Goffard

Hézellnett, Démon aux ordres de Samigina
Chevalier des Carpathes, Capitaine de la Roumanie. Grade 2.
Chevalier du Chat Noir : Grade 1 de Caym, Prince des animaux.
FO 3 VO 4 AG 4 AP 3 PE 2 PR 2 28 PP
Talents : Physique +2, Esquive +1, Discrétion +0, Corps à corps +0.
Pouvoirs : Dents +2 (111), Griffes +0 (113), Charme +2 (131), Peur +1 (134), Douleur (166), Forme gazeuse +2 (263), Détection de l'invisible +0 (313), Lire les sentiments +1 (324), Vol +2 (332), Humains +1 (361), Insectes et arachnides +0 (364), Croix (641), Baiser vampirique +3 (Spécial), Transformation +0 (Spécial).
Comme vous pouvez le remarquer, Hézellnett n'est pas n'importe quel Démon. Il est si l'on peut dire, biclassé. Etant aux ordres de Samigina, il en a le Grade 2, mais, ayant réussi très brillamment une mission concernant Caym, Prince des animaux, celui-ci lui a donné le Grade 1 qui lui est attaché, ainsi que la possibilité d'utiliser son pouvoir spécial.
Thérèse a 42 ans, les cheveux courts, des lunettes, et 10 kilos de trop. Le moins qu'on puisse dire est donc qu'elle n'est pas d'une beauté ravageuse, mais elle a un tel charisme qu'elle n'a pas besoin d'être belle pour séduire. Elle est très passionnée, mais n'est finalement pas si « méchante » que ça, et même honnête et loyale à sa manière.

ET LES AUTRES

Gabrielle Léotard, humaine

FO 1 VO 3 AG 2 AP 2 PE 2 PR 2
Gabrielle est une brune de bon naturel, marrante et au langage fleuri. Elle n'est pas chrétienne et ne croit pas en temps normal à la parapsychologie, mais, pour secourir Catherine, fera tout pour aider les Anges.

Catherine Sadron, humaine

FO 1 VO 2 AG 1 AP 3 PE 1 PR 2
Catherine est une jeune fille sérieuse et travailleuse, dont la principale qualité est la beauté et non la rapidité d'esprit.

Hervé Louis, humain

FO 2 VO 3 AG 2 AP 3 PE 2 PR 2
Hervé est beau, avenant et aimable, avec de beaux yeux bleus et un joli sourire. C'est aussi

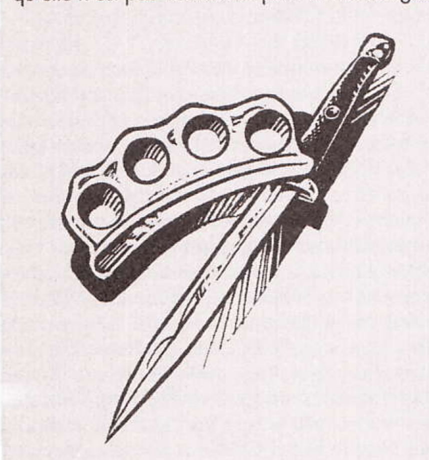
un solide petit hypocrite, qui gardera les pieds sur terre en toutes circonstances et qu'il sera très difficile de prendre en défaut.

Jean Lesieur, humain

FO 1 VO 2 AG 2 AP 2 PE 3 PR 2
Jean Lesieur est très fier de lui-même, vaniteux, il se pavane dans un style qu'il croit être « gentleman anglais ». Il est aussi têtu que âpre au gain.

Louise Millès, humaine

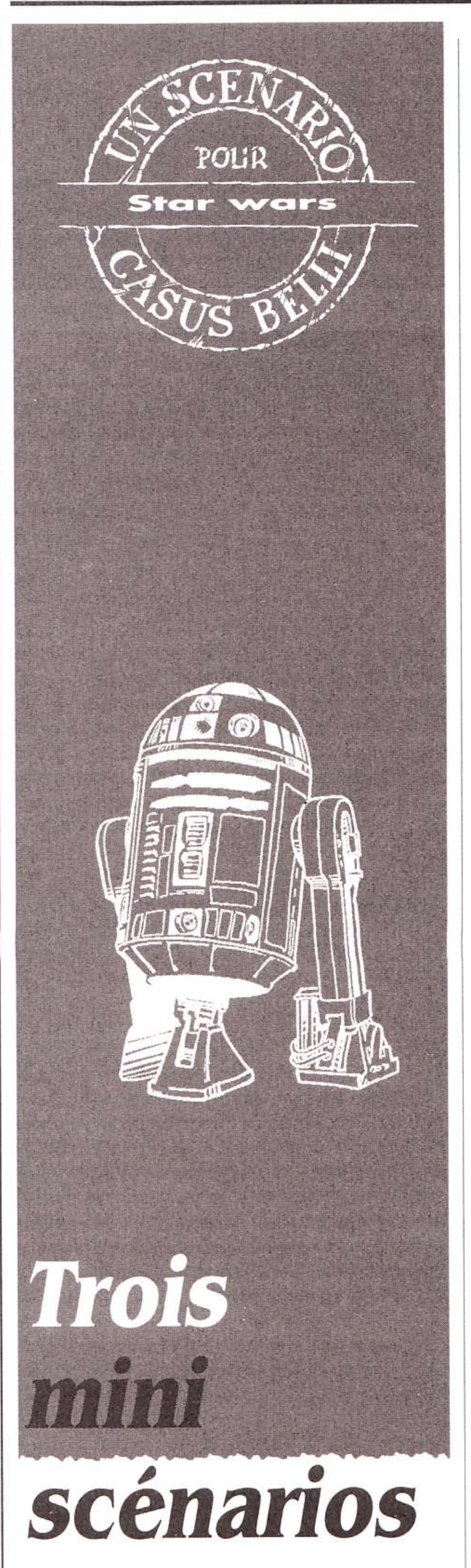
FO 1 VO 2 AG 2 AP 3 PE 2 PR 3
Louise serait une belle jeune femme si elle s'habillait d'une manière moins stricte et si elle n'était pas si pâle. Elle est toujours amoureuse de Thérèse et voudra cacher à tout prix son ancienne liaison. Ajoutons quand même qu'elle n'est pas très douée pour le mensonge.



Les jeunes défavorisés du lycée de banlieue

Ces 6 loubards ont entre 17 et 23 ans, et sont encore au lycée.
Leurs caractéristiques communes sont les suivantes :
FO 3 VO 1 AG 2 AP 1 PE 1 PR 2
Talents : Corps à corps +0, Esquive +0, Arme de contact +0, Mobylette +0, Rap +0, Prise de tête +0.
Equipement : leur panoplie est classique, Nike montantes, jeans, gilet en jean sur perfecto en cuir, bandana ou écharpe palestinienne. Ils ont tout un arsenal qui va de la bombe autodéfense au poing américain en passant par le cran d'arrêt et la clé à molette (mais si m'sieur l'agent, j'vous jure, c'est pour réparer ma mob cette barre à mine...). Ils n'ont pas d'armes à feu. Ce sont tout de même plus de grandes gueules profitant de leur nombre, que de réels tueurs à gages. Confrontés à une force supérieure, ils se rendront, et n'hésiteront pas à « lâcher » Hervé, qu'ils méprisent d'ailleurs, s'ils peuvent obtenir quelque chose en échange.

scénario
G.E Ranne
illustration
Olivier Vatine



Trois mini scénarios

Cette formule, qui reprend le principe des Idées d'aventures (p. 115 du livret de règles), exige du MJ une part de travail plus importante que pour les scénarios habituels de cet encart. Nous lui fournissons un squelette d'aventure qu'il lui faudra étoffer.

Dans la nuit des temps

— Cette planète est bizarre. Regardez les relevés sensoriels : faible densité, forte teneur en métaux...
— Le meilleur moyen d'en savoir plus est encore d'y aller, non ?

Présentation

Les PJ sont chargés d'aller enquêter dans le système inhabité de Métensis – situé à l'écart des grandes routes spatiales – où plusieurs vaisseaux de l'Alliance ont disparu de manière inexpliquée au cours des derniers mois.

Aventure

• **Épisode un**. Les PJ explorent le système Métensis qui est constitué d'une petite étoile rougeoyante autour de laquelle tournent trois petites planètes désertiques. Les senseurs signalent toutefois qu'une de ces planètes présente la particularité d'avoir une masse très faible (comme si elle était creuse) et une très forte teneur en métaux. En la survolant, les PJ repèrent les vaisseaux disparus, posés au milieu d'une grande plaine poussiéreuse. Leurs appels radio ne reçoivent aucune réponse.

• **Épisode deux**. Après s'être posés, les Rebelles peuvent s'équiper de masques respiratoires (l'atmosphère est ténue) et aller visiter les vaisseaux. Ceux-ci semblent avoir été abandonnés à la hâte. Certains indices (éraflures, désordre, traces de brûlure) laissent à penser que leurs équipages ont dû se battre contre « quelque chose »... Des traces de pas – humains et « autres » – sont visibles sur la plaine et conduisent jusqu'au pied d'une petite colline. En creusant la poussière à cet endroit, les PJ trouvent une petite porte métallique apparemment extrêmement ancienne. Une fois ouverte, cette porte révèle un long couloir obscur et lugubre qui s'enfonce dans les profondeurs du sol.

• **Épisode trois**. L'intérieur de la planète est parcouru en tous sens par un réseau d'étranges couloirs aux parois de métal noir. Larges de trois mètres et hauts de quinze, ils sont ornés de bas-reliefs sinistres qui les font ressembler tantôt aux gosiers d'une monstrueuse hydre mécanique, tantôt à des tunnels dont les plans ont été dessinés par un architecte dément (inspirez-vous des dessins de Druillet pour les descriptions). Les PJ doivent bientôt se rendre à l'évidence : la planète n'est qu'un gigantesque vaisseau d'une incroyable antiquité dont les origines doivent remonter au temps où la galaxie était encore jeune. Dans une salle grande comme une cathédrale, ils découvrent les cadavres des disparus. Tous ont été soumis à des tortures abominables (ils ont été soit dépecés, soit écorchés ou trépanés, et ont subi des amputations atroces).

• **Épisode quatre**. Les PJ sont attaqués au détour d'un couloir par un horrible robot insectoïde armé de lames acérées et de lance-flammes. D'autres robots les assaillent et ils doivent s'enfuir au hasard dans les couloirs où ils découvrent des machines fabriquées par une race inhumaine. Les

combats se multiplient et les Rebelles doivent se glisser dans d'immondes canalisations pour échapper à leurs poursuivants. Alors qu'ils se croient enfin en sécurité, une terrifiante voix gutturale résonne dans l'obscurité, c'est le vaisseau qui parle : « Je suis Kalonn, 102e Exterminateur construit par les Xylans afin d'anéantir toute vie dans cette galaxie. J'ai dormi pendant des éons et il est temps maintenant que je reprenne mon ouvrage. J'ai étudié vos camarades et je crois que ma tâche sera facile. Pauvres créatures, votre règne se termine... » Les PJ perçoivent ensuite un grondement sourd provenant des entrailles du sol. Le vaisseau commence à s'ébranler...

• **Épisode cinq.** Les PJ devraient avoir compris que le vaisseau-planète représente un formidable danger pour la galaxie tout entière. Du fait qu'ils se trouvent à l'intérieur de sa coque, ils peuvent cependant l'empêcher de mener son projet destructeur à bien. Pour cela, ils doivent trouver sa source d'énergie centrale (en se guidant sur le grondement qu'ils entendent), la saboter et fuir ensuite au plus vite. Evidemment, ils devront affronter plusieurs épreuves : robots, portes fermées par des serrures magnétiques, pièges divers...

Caractéristiques d'un robot insectoïde : taille 3, 50 m, DEX 3D, Combat Arme Blanche 3D+2 (3 attaques par round/dommages 3D), Lance-flammes 4D (1 attaque par round/dommages 4D) ; PER 4D ; VIG 5D.

Note : ce scénario est librement inspiré de la série des Berserkers écrite par Fred Saberhagen et dont l'Atalante a récemment entrepris la réédition. La lecture de ces romans est fortement conseillée à tous les amateurs de space opera.

Le dieu mort

— Bon sang ! Cet endroit ne me dit rien qui vaille !
— C'est normal. Après tout, nous sommes dans un tombeau vieux de cent mille ans, au bas mot. Allez, ne te fais pas de mouron, nous avons du pain sur la planche.

Présentation

Au cours d'une de leurs rares périodes de repos, les PJ sont autorisés à se rendre sur Tatooine où le professeur Schardak, un archéologue de l'Alliance, prétend avoir fait une découverte sensationnelle.

Aventure

• **Épisode un.** Les PJ débarquent aussi discrètement que possible sur Tatooine et retrouvent le professeur Schardak à la Cantina de Mos Esley. Ce vieil homme explique qu'il a trouvé dans le désert un très vieux tombeau et qu'il a besoin d'aide pour l'ouvrir et l'explorer. Après avoir mis sur pied une expédition, les Rebelles s'enfoncent dans l'arrière-pays en compagnie du professeur (pensez à prévoir quelques créatures agressives, une patrouille d'Impériaux et au moins une attaque des Hommes des Sables). Schardak les conduit jusqu'à un énorme tumulus apparemment très ancien. Pour y pénétrer, il faut faire sauter une porte de granit avec quelques pains de détonite.

• **Épisode deux.** Les PJ explorent l'intérieur du tombeau et découvrent toutes sortes de reliques datant d'un très lointain passé. Schardak émet l'hypothèse que cette sépulture a été construite par la première civilisation qui a vécu sur Tatooine il y a cent mille ans. Dans une salle secrète, les Rebelles trouvent un énorme sarcophage en métal. Comme il est impossible de l'ouvrir sur place, le professeur demande aux PJ de l'aider à le ramener jusqu'au musée de Kinzor, la planète-repaire où il travaille habituellement. Sortir en fraude, au nez et à la barbe des Impériaux, une antiquité de la taille du sarcophage (il pèse trois tonnes !) ne va pas être chose facile. Après quelques anicroches avec les soldats de la garnison de Tatooine et quelques chasseurs TIE, les PJ vont toutefois réussir à se rendre jusqu'à Kinzor.

• **Épisode trois.** Les chercheurs du musée d'archéologie de Kinzor vont réussir à ouvrir le sarcophage en utilisant des lasers hyper puissants. A l'intérieur, il y a une énorme momie de 2,50 m de haut enroulée dans des bandelettes de toile métallique. Fou de joie, Schardak remercie chaleureusement les PJ pour l'aide qu'ils lui ont apporté. Apparemment, l'aventure se termine à ce stade... Mais, alors qu'ils passent une dernière nuit sur Kinzor avant de retourner à leur base, les PJ sont réveillés : il s'est passé quelque chose au musée ! Sur place, ils découvrent plusieurs cadavres tordus et broyés comme s'ils avaient été passés dans un concasseur. La momie a disparu et le professeur Schardak est introuvable. Au milieu de lambeaux de bandelettes métalliques, on peut trouver une espèce d'étrange « torque » (collier rigide). En menant leur enquête, les PJ apprennent que le vieil archéologue semble avoir perdu la raison. Il a volé une navette et a quitté la planète. L'hyperpropulseur de ce vaisseau est juste suffisant pour atteindre le système le plus proche : Dagmar.

• **Épisode quatre.** Les Rebelles se rendent sur Dagmar II, une planète contrôlée par l'Empire. Schardak est arrivé avant eux et partout où il est passé, il a laissé des cadavres démantibulés. Les PJ finissent toutefois par retrouver le professeur... ou du moins son cadavre. Pourtant, les meurtres horribles vont se poursuivre, au sein même du palais du gouverneur impérial.

Quelques explications : la momie est celle d'une créature monstrueuse conçue par des sorciers déments à une époque où la magie existait encore dans toute la galaxie. Cette créature a des pouvoirs effroyables. Non contente d'être indestructible et douée d'une force terrifiante, elle a la possibilité d'investir le corps et l'esprit de n'importe quel être vivant (un processus qui ne lui demande qu'une quinzaine de minutes) dont elle acquiert automatiquement toutes les connaissances. Elle n'a qu'un seul objectif : régner sur la galaxie. Pour cela, elle a l'intention de remonter toute la hiérarchie de l'Empire pour « investir » Palpatine... ce qu'elle risque fort de réussir.

Effrayés par ses pouvoirs, ses créateurs l'avaient enfermée dans le sanctuaire où l'ont découverte les Rebelles, après l'avoir neutralisée en lui plaçant autour du cou le torque qui a été retrouvé dans le musée. Pour la réduire à l'impuissance, il faut lui remettre ce collier... Les personnages peuvent apprendre certaines de ces informations en compulsant les banques mémorielles de Dagmar au chapitre « Anciennes civilisations de Tatooine ».

Caractéristiques de la momie : cette créature étant totalement invulnérable, le MJ peut la rendre capable de toutes les prouesses physiques et intellectuelles.

• **Épisode cinq.** Le gouverneur de Dagmar (possédé) embarque à bord d'un paquebot interstellaire afin de se rendre jusqu'à la planète Capitale pour rencontrer Palpatine. Les PJ vont devoir trouver un moyen de lui passer le torque autour du cou pendant le voyage... en espérant qu'ils l'ont pris avec eux. Il leur faudra ensuite se débarrasser du « cadavre ». Evidemment, ce genre de tâche est d'autant moins facile qu'ils doivent opérer à bord d'un immense vaisseau bourré d'Impériaux.

Note : ce synopsis est une variante de la fameuse légende des momies-mort-vivantes-qui-sont-neutralisées-par-une-amulette. N'hésitez pas à rajouter des détails « gothiques » à cette histoire : nuits orageuses, brumes à couper au couteau, etc.

Le trésor oublié

— Mais pourquoi l'Empire s'intéresse-t-il à cette fichue statuette ?
— Sais pas... mais il y a du louche là-dessous.

Présentation

Les PJ sont contactés par un riche négociant qui prétend avoir été attaqué par l'Empire. Ils vont se retrouver embarqués dans une étonnante chasse au trésor.

Aventure

• **Épisode un.** Alors qu'ils se trouvent sur une planète perdue de la Bordure Extérieure, les PJ apprennent qu'un riche collectionneur d'antiquités cherche à entrer en contact avec la Rébellion car il serait menacé par l'Empire. Lorsqu'ils rencontrent le négociant en question, un certain Borjav, celui-ci explique qu'un commando des Renseignements Impériaux a essayé d'investir sa maison pour s'emparer d'une relique particulièrement précieuse de sa collection : un morceau de statuette de l'ancienne civilisation kanduh qui, selon les légendes, aurait accumulé en son temps d'incroyables richesses avant d'être exterminée lors d'une terrible guerre stellaire il y a plusieurs milliers d'années. Borjav est parvenu à s'enfuir avec la relique, mais les Impériaux sont à ses trousses. La rumeur semble confirmer ses dires. Les PJ vont devoir aider Borjav à quitter la planète, ce qui sera – étonnamment – assez facile...

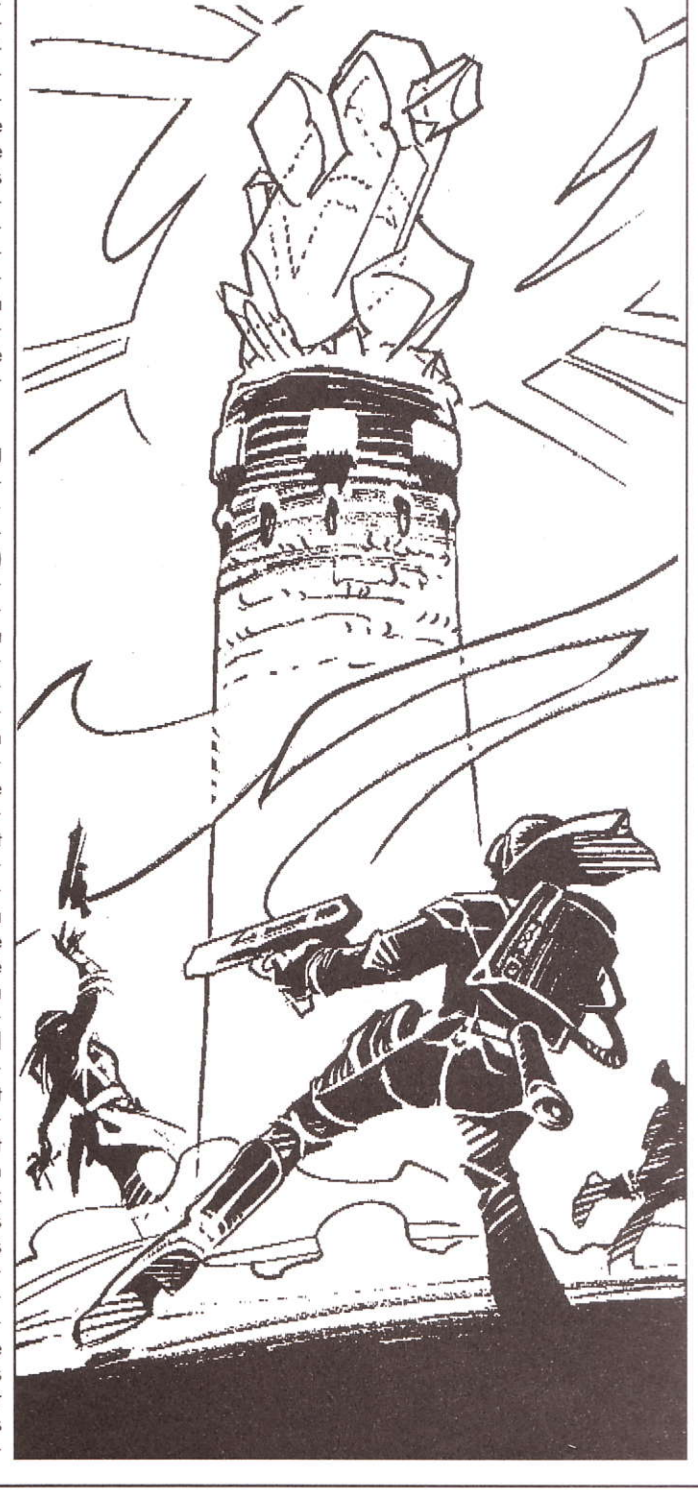
• **Épisode deux.** Arrivés à une base de l'Alliance, les PJ vont être convoqués avec Borjav par leur supérieur hiérarchique. L'Alliance est intriguée par l'intérêt que l'Empire porte au morceau de statuette et charge les personnages d'enquêter sur ce point. Borjav se propose alors spontanément de les aider en tant qu'« expert en antiquités ». En fouillant les archives informatiques de la base, les PJ apprennent qu'un autre fragment de statuette est conservé dans les entrepôts de la base. Il a été récupéré à bord d'un vaisseau impérial lors d'une attaque, quelques mois plus tôt. Dans les mêmes archives, ils apprennent qu'un troisième et dernier fragment appartenant sans doute à la même statuette est conservé au musée impérial de la planète Seydin.

• **Épisode trois.** Les PJ se rendent sur Seydin et doivent s'introduire dans le musée pour dérober le troisième fragment. Quel que soit le plan qu'ils adoptent à cette fin, celui-ci se déroule sans anicroches et ils quittent la planète sains et saufs.

• **Épisode quatre.** Une fois reconstituée, la statuette (25 cm de haut) représente un homme qui tend les mains dans deux directions opposées. Sur sa base, il est possible de lire une inscription en basique ancien : « Sur kanduh, là où convergent toutes les aiguilles, tu me placeras et regarderas mon bras droit pour connaître le lieu. Sur la plus haute montagne, tu me placeras et regarderas mon bras gauche pour connaître l'endroit. » Borjav déclare alors qu'il s'agit certainement là d'indications permettant de retrouver le trésor perdu des Kanduhs. La planète d'origine de cette race s'appelle aujourd'hui Kaldahan, c'est un monde glacé couvert de forêts et peuplé d'animaux féroces.

• **Épisode cinq.** Sur Kaldahan, les PJ doivent se rendre « là où convergent toutes les aiguilles » (le pôle magnétique de la planète !) où ils découvrent un vieux temple (après avoir affronté quelques créatures voraces). Au centre de cet édifice il y a un autel doté d'une encoche dans laquelle s'insère parfaitement la base irrégulière de la statuette. En regardant alors dans le prolongement le bras droit de cette dernière, on peut remarquer un bas-relief presque effacé qui représente un système solaire à treize planètes. En consultant l'ordinateur de bord, on peut déterminer que le plus proche système possédant treize planètes s'appelle Halawee.

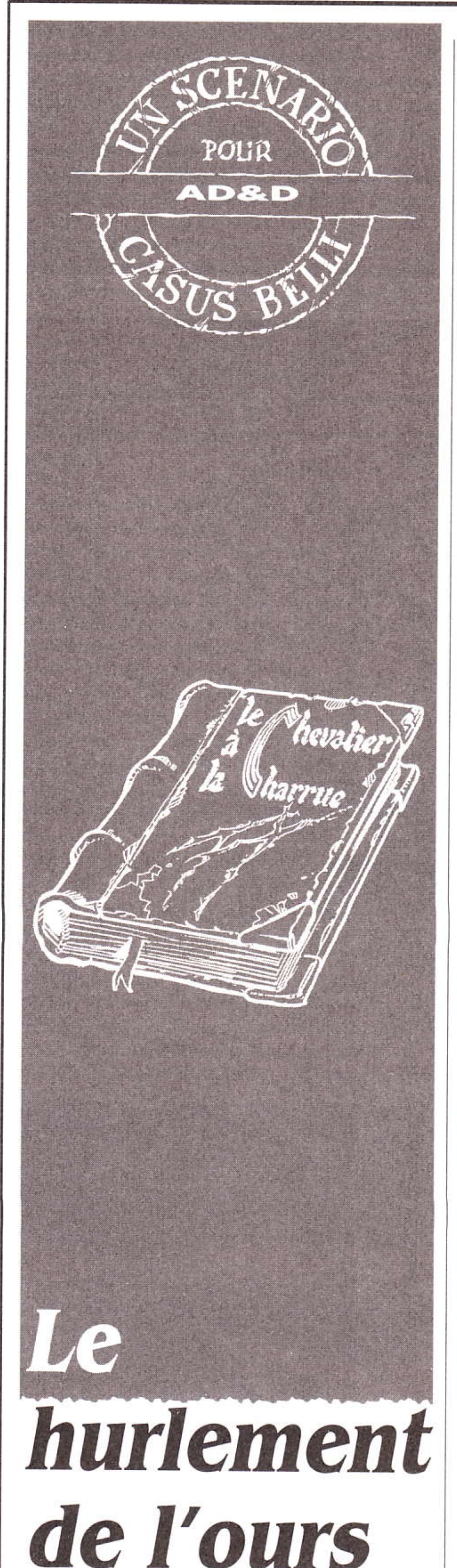
• **Épisode six.** Il n'y a qu'une seule planète dans le système inhabité d'Halawee qui possède une « chaine montagneuse » digne de ce nom (son atmosphère est respirable). Sur le flanc de la plus haute montagne de cette chaîne, on peut trouver un temple à ciel ouvert. La statuette peut être positionnée dans une nouvelle encoche et son bras désigne alors l'entrée d'une caverne située sur le flanc de la montagne voisine. Cette caverne s'enfonce profondément dans le sol, jusqu'à une énorme porte de pierre qui peut être ouverte grâce à un mécanisme dissimulé.



• **Épisode sept.** Les PJ s'enfoncent dans un souterrain truffé de pièges (trappes, herses, lasers automatiques, Droïds agressifs) avant de découvrir le trésor des Kanduhs : un énorme bloc de Cabirium, la pierre précieuse la plus rare de la galaxie, qui pourrait mettre l'Alliance à l'abri du besoin jusqu'à la fin de la guerre. Malheureusement, Borjav s'empare d'un blaster et dévoile soudain son jeu. Il appartient aux Renseignements Impériaux et a « joué la comédie » pour remettre la main sur le fragment de statuette qu'avait capturé la Rébellion. Palpatine va être content quand il recevra tout ce Cabirium ! Il déclare encore qu'une troupe de soldats de choc doit maintenant attendre à l'extérieur. Si les PJ veulent détruire le Cabirium afin d'éviter que le précieux cristal ne tombe entre les mains de l'Empereur, ils doivent d'abord se débarrasser de Borjav. Il est absolument impossible d'emporter tout le bloc de Cabirium et si les Rebelles essayent de le trancher avec un blaster (il est très dur), il se produira une réaction en chaîne qui le consumera intégralement. Quand les PJ ressortiront du souterrain ils devront affronter une escouade de soldats impériaux avant de pouvoir regagner leur vaisseau et quitter la planète.

Note : les PJ ne doivent à aucun prix pouvoir emporter le Cabirium ! Il serait dommage de modifier les rapports de force entre l'Empire et l'Alliance.

scénarios
Jean Balczesak
illustration
Olivier Vatine



Le hurlement de l'ours

Ce scénario pour AD&D ou AD&D 2 s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ.
Il peut parfaitement s'intégrer au sein d'une campagne.

Introduction

Depuis une semaine les aventuriers cheminent par des sentiers boueux et détrempés, cherchant à gagner une grande ville. Depuis une semaine, le ciel, uniformément gris et bas, pleure une bruine glacée et persistante ; de ces petites pluies qu'une bourrasque sournoise insinue sous les capes, ne laissant rien de sec après son passage…
La prochaine ville est encore loin, trois jours peut-être, probablement un peu plus.
Pour l'instant, le groupe longe le marais des Lugubres Appels, qui s'étend loin vers le sud en direction de la mer. A perte de vue, ce ne sont qu'arbres décomposés ou figés dans des postures grotesques que des bancs de brumes cachent ou révèlent, selon les caprices d'un vent fétide. Au craquement des branches pourries répondent les cris rauques d'oiseaux noirs tournoyant dans le ciel au-dessus du marais. Vers le nord, se dresse un escarpement recouvert d'une triste forêt hivernale.
L'un des aventuriers connaît ce chemin (c'est probablement lui qui l'a indiqué au reste du groupe). Malgré son abord désagréable, il est sûr et surtout, passe à proximité du château de Tournemine, un ami.

Tharan de Tournemine

Tharan de Tournemine n'est pas à proprement parler un inconnu, et il est possible que d'autres membres du groupe aient entendu conter ses exploits, sans toutefois pouvoir se prévaloir de son amitié…
Tharan fut ce qu'on appelle un grand aventurier. Toute son existence fut motivée par le souci d'amasser de l'or et de la gloire, ce en quoi il réussit au-delà de toute espérance. Cette recherche constante de la richesse et des honneurs n'avait qu'un but : lui permettre d'épouser Rowena de Silgurt, fille du Roi fou Ac'helfeg. De l'avis de tous, ambassadeurs ou étrangers de passage, Rowena était la plus belle femme qu'ils aient jamais vue. Elle resplendissait comme une statue d'albâtre, et sa grâce était à nulle autre comparable. Mais Rowena était hautaine et inaccessible, traitant avec mépris ses sœurs moins jolies, et malgré les terribles colères de son père, repoussait avec dédain tous les prétendants, « indignes de sa divine beauté ». Jusqu'au jour où Tharan pénétra dans la salle du trône et déversa aux pieds d'Ac'helfeg plus d'or, de bijoux et d'artefacts que la vue ne pouvait embrasser d'un seul regard. Alors le Roi fou considéra cet amas d'objets précieux et décida qu'il ne pouvait décemment se priver des services d'un tel gendre. Il lui donna la main de sa fille.
Contrairement à son père, Rowena n'était absolument pas tombée sous le charme de Tharan, et elle déclara à haute voix que ce nouveau prétendant ne la méritait pas plus que les autres. Ce qu'entendant, Ac'helfeg entra dans une rage folle et battit sa fille comme plâtre jusqu'à ce que celle-ci, hurlant de douleur et de rage, acceptât le mariage.
Rowena et Tharan furent unis selon le rite d'Odin et le guerrier emmena son épouse loin à l'ouest, vers le château de Tournemine. Il s'en était récemment emparé et comptait s'y reposer quelques temps, le temps d'une saison ou d'une naissance…
Depuis cette période qui remonte à trois années environ, l'aventurier n'a plus entendu parler de son ami Tharan, et il lui tarde de le retrouver…

Embuscade

La meilleure solution pour rendre cette introduction plus attractive est d'informer l'ami de Tharan des péripéties de ce mariage, de telle sorte que ce soit à lui, et non au MJ, de raconter l'histoire. Il peut même broder là-dessus et raconter une aventure qu'il aurait vécue avec Tharan et d'autres aventuriers nommés Ragnar, Falinn et Borvor. L'essentiel est que vous soyez en retrait par rapport aux joueurs et que vous les laissiez discuter entre eux. De la sorte, vous aurez le champ libre pour décider du moment de l'attaque…
Cette attaque peut se produire au moment où l'aventurier a pratiquement terminé son histoire, ou, au contraire, à un moment palpitant de celle-ci (tout dépend des talents du conteur).
Des créatures dissimulées dans le marais en jaillissent avec d'horribles bruits de succion et se précipitent vers les aventuriers. Il y a :

3 trolls (MM1) : CA 4, DdV 6+6, PdV 42, D 5-8/5-8/2-12.
1 catoblepas (MM1) : CA 7, DdV 6+2, PdV 50, D 1-6+stun ;
2 ettin (MM1) : CA 3, DdV 10, PdV 50, D 2-16/3-18.

Si cette troupe hétéroclite ne vous parait pas assez puissante, rajoutez-y un élémentaire de la terre…
Le but de cette attaque n'est pas de détruire le groupe d'aventuriers mais de l'affaiblir, de l'amener à environ 50 % de sa capacité tout en détruisant une partie de sa logistique (animaux de bât, montures, suivants éventuels, etc.). Par conséquent, le nombre et la puissance des assaillants ne sont donnés qu'à titre indicatif. A vous de les moduler en fonction de la capacité de riposte de votre groupe.
Une fois les monstres détruits ou repoussés, nos amis vont pouvoir faire un état des lieux et dresser un constat des pertes. L'état des montures survivantes, entre autres, n'est pas très brillant. Elles sont exténuées et réclament des soins urgents. Par bonheur, le château de Tharan n'est plus qu'à une demi-heure de marche vers le nord…
Empruntant un sentier qui serpente à flanc de coteau, les aventuriers repartent, s'éloignant du marais. Une fois arrivés au sommet d'une première colline, ils aperçoivent, dans le soir tombant, la masse sombre d'une grande construction qui se dresse sur une éminence proche : Tournemine !

Bienvenue au village !

Le château de Tournemine est une construction trapue, construite davantage pour la guerre que pour le plaisir. Il écrase de sa masse imposante un hameau d'une cinquantaine de masures que traverse le sentier. Il existe une petite auberge au centre du village, dont l'enseigne « La halte du héros » grince sinistrement au vent. Si d'aventure les aventuriers souhaitent passer à l'auberge il leur faudra cogner longuement à la porte avant de pouvoir accéder à la salle commune, pratiquement vide. L'aubergiste, désolé, reconnaîtra qu'il n'est pas équipé pour soigner les aventuriers (il y a un prêtre au château) et que son écurie est trop mal pourvue en fourrage pour accueillir décemment leurs montures…

Repas au château de Tournemine

Ou comment une faible femme tente de soustraire sa vie privée à la curiosité d'aventuriers très indiscrets.

Le pont-levis est baissé mais une lourde herse de fer barre l'entrée du château. Des gardes surgissent à l'appel des aventuriers, s'enquérant des motifs de leur venue. Ceux-ci devront faire mention de quelque titre de noblesse ou d'un lien avec Tharan pour avoir le droit de pénétrer dans le château. S'ils se présentent sous les traits de simples voyageurs, ils seront refoulés vers l'auberge.
Une fois la herse abaissée derrière eux, les aventuriers sont guidés vers le donjon principal, tandis que leurs montures trouvent place dans les écuries.
Les visiteurs sont priés de patienter dans un grand vestibule, tandis que le garde s'en va prévenir la châtelaine de leur arrivée... Au bout de quelques instants, celui-ci revient, précédant une femme d'une beauté à couper le souffle.
« Messires, je suis dame Rowena de Tournemine, maîtresse de ce château. Soyez les bienvenus dans ma demeure. Mais... vous êtes trempés ! Venez vous réchauffer près de la cheminée en attendant que les servantes aient rajouté des couverts. »
Précédant les aventuriers d'une démarche ondulante, elle les guide jusqu'à une très grande salle, dont un grand feu de cheminée ne parvient pas à dissiper toutes les ombres. Au centre de cette salle a été dressée une immense table, pouvant accueillir facilement une cinquantaine de convives. La place à la gauche du maître des lieux est prise par un homme aux cheveux gris, sanglé dans une armure de cuir clouté. Une épée est posée à côté de lui sur la table. A l'entrée des aventuriers, l'homme lève la tête, et tous ceux qui l'observent alors sont impressionnés par l'intensité de la tristesse qui émane de son regard. « Messires, voici Ragnar Rocdor, mon capitaine des gardes ! »
Celui des aventuriers qui connaissait Tharan aura du mal à réprimer une exclamation de surprise, car Ragnar et lui sont d'anciens compagnons d'aventure. Ils ont vécu ensemble, avec Tharan, quelques histoires peu communes avant que le destin ne les sépare.
Ragnar reconnaîtra lui aussi l'aventurier et, un bref instant, une lueur de joie brillera dans son regard. Il se portera au devant de son ancien compagnon et le saluera avec émotion. Pendant ce temps, Rowena s'assiéra à la place du maître des lieux et invitera les aventuriers à prendre place. A côté d'elle se trouve un berceau dans lequel pleurniche un enfant en bas âge : huit ou neuf mois peut-être. « Messires, je vous présente le seigneur de Tournemine, mon fils Tweek. »
A ce moment, un grognement se fera entendre près de la cheminée, suivi d'un cliquetis de métal. Sortant de l'ombre, un ours de grande taille, mais d'un effrayante maigreur, s'avancera dans le cercle de lumière. Il porte une muselière et une chaîne de fer l'empêche d'aller plus avant dans la pièce. Il regarde le groupe, tente de se dresser sur deux pattes mais retombe lourdement. « Et voici Thrug, mon ours apprivoisé, sourit Rowena. Il est encore un peu sauvage lorsque nous avons des invités ! Retourne à ta place, gros balourd ! » Ce disant, sa voix devient sifflante comme une bise d'hiver et ses yeux gris se fichent dans ceux de la bête. Gémissant, l'ours bat en retraite et retourne dans l'ombre. « Et voilà, dit Rowena, vous connaissez tout le monde à présent. »
Un lourd silence suit ses paroles...

La triste fin de Tharan de Tournemine

Sur ces entrefaites, arrivent deux servantes chargées de plats fumants. Rowena invite les aventuriers à se mettre à table et les interroge sur l'origine de leurs blessures. Elle hoche la tête avec tristesse en écoutant le récit de l'attaque : « Une telle chose n'aurait jamais eu lieu du temps de feu mon époux, le chevalier de Tournemine. Mais hélas les temps ont changé et le Mal des marais se révèle toujours plus présent... Rocdor, vous assumerez demain vos fonctions de capitaine des gardes. Dès l'aube, vous partirez à la tête d'une petite troupe afin de voir de quoi il retourne. Mais ne vous exposez pas inutilement mon ami, je ne voudrais pas que mon fils perde son père... »
A ces paroles, Ragnar blêmit et demande d'une voix sombre la permission de quitter la table afin d'aller inspecter les sentinelles des remparts. Rowena acquiesce d'un geste bref et le capitaine des gardes quitte la pièce d'une démarche lourde. Enchaînant comme si de rien n'était, Rowena poursuit : « Ne vous inquiétez pas pour vos blessures. J'ai fait mander mon chapelain, frère Murito. Ce saint homme saura vous panser. D'autre part, comme il n'est pas question que vous repartiez sur les chemins dès cette nuit, je vous ai fait préparer des chambres dans la tour nord. »
Entendant ces paroles, l'une des servantes pousse un petit cri étranglé et laisse choir le plat d'endives grillées qu'elle s'apprêtait à servir. Lui jetant un regard où la colère le dispute à la commisération, Rowena explique dans un soupir : « C'est au sommet de cette tour que feu mon époux tua le chevalier Thrmedian, alors maître de ce château. La légende veut que son spectre hante encore chambres et escaliers. Fadaises et billevesées, bien entendu... ! »
Il est probable que l'un des aventuriers va finir par s'enquérir des circonstances du décès de Tharan. Rowena expliquera alors que celui-ci survint au cours d'une partie de chasse. Son époux, accompagné d'un veneur, avait traqué une sorte d'énorme phacochère mais lorsque Tharan voulut servir la bête, celle-ci, pourtant durement blessée, réussit à l'empaler sur l'une de ses défenses et à le traîner sur une centaine de mètres en direction d'un petit ravin. Homme et bête chutèrent de plusieurs dizaines de mètres et trouvèrent la mort en heurtant un éboulis. Sur ces entrefaites surgit une troupe de gobelins, sans doute attirés par le bruit du combat. Le veneur s'enfuit, et le corps de Tharan disparut, sans doute emporté par les maléfiques créatures... « C'est ainsi que mon époux trouva la mort et que je devins châtelaine de Tournemine. Apprenant que mon père avait été tué lors d'une émeute populaire, je décidai de rester ici... vous savez tout à présent. Mais j'entends le pas traînant de frère Murito. Permettez-moi donc de prendre congé... je vous souhaite une bonne nuit ! »

Jetant un regard de braise au plus beau des aventuriers, Rowena quitte la pièce suivie par son ours dont elle a défait la chaîne. Une servante lui emboîte le pas, portant le jeune enfant dans ses bras.
Murito est un moine à trogne couperosée, dont les compétences semblent se limiter à la connaissance des différents cépages de la région. Il recouvrira les blessures les plus graves d'onguents nauséabonds et autres cataplasmes, tout en marmonnant quelques prières. « A ôter dans trois jours, pas avant ! » déclare-t-il en s'emparant d'un flacon de vin qui traînait sur la table.
Grognon et ronchon, Murito n'est pas du genre à faire des confidences au coin du feu. Il sera impossible de le faire parler de quoi que ce soit (hormis, peut-être, de la qualité des vins de la région, et de sa religion qui est une hérésie du culte de Bacchus).
A présent, les aventuriers peuvent soit aller se coucher, soit se promener sur les remparts dans l'espoir d'y rencontrer Ragnar...

Confidences au clair de lune...

Ragnar se trouve à l'intérieur d'une échauguette, discutant avec une sentinelle tout en se réchauffant auprès d'un brasero. Il congédiera le soldat si un aventurier l'approche et entamera la conversation. Ragnar se montrera peu bavard, même si l'interlocuteur est son ancien compagnon d'aventures. Il confirmera les déclarations de Rowena, tout en lâchant deux précisions : le veneur ayant été témoin de la mort de Tharan a quitté le château peu après le drame. Quelques jours plus tard, lors d'une promenade solitaire dans la forêt, Rowena découvrit Thrug et l'apprivoisa. Se prévalant de compétences dans le domaine du dressage des animaux, Rowena nourrit très peu son ours. L'animal, maintenu dans un état de faiblesse, serait ainsi davantage soumis à sa maîtresse. De fait, la méthode semble porter ses fruits, puisque Rowena possède indiscutablement un très fort pouvoir sur l'animal.
Concernant ses rapports avec la dame de Tournemine, Ragnar se refusera obstinément à tout commentaire. Il est pourtant clair qu'il est son amant. Mais cette situation paraît le plonger dans une grande confusion d'esprit.

Auprès de Rowena...

Si l'un des aventuriers, las de la présence de ses compagnons, souhaite passer la nuit auprès de la séduisante châtelaine, celle-ci l'accueillera bien volontiers dans sa couche. Seuls les yeux luisants de l'ours seront les témoins de leurs étreintes passionnées.

L'histoire

En s'installant à Tournemine après avoir vaincu le propriétaire, le chevalier-sorcier Thromber, Tharan espérait que l'humeur de son épouse s'accommoderait progressivement. En vain, Rowena resta hautaine, méprisante, et, autant que faire se pouvait, se refusa à son époux. Celui-ci, lassé de querelles incessantes, passa de plus en plus de temps avec des compagnons de passage, chassant des



journées entières, ou patrouillant dans les marais. De son côté Rowena, rongée par l'ennui, parcourut de long en large les couloirs du château, qu'elle finit par connaître parfaitement. C'est ainsi qu'un jour elle découvrit sous les douves un vieux passage où manifestement personne n'avait pénétré depuis des années. Elle s'y engagea, guidée par l'esprit de Thromber, et découvrit une pièce étrange, au centre de laquelle, posée sur un trépied de platine, pulsait une boule de cristal.
Après sa défaite face à Tharan, le chevalier-sorcier Thromber avait perdu toute consistance physique et son esprit avait trouvé refuge dans la boule de cristal située dans son cabinet de magicien. Là, il patienta plusieurs années, ruminant une impossible vengeance, lorsque Tharan revint au château accompagné de son épouse. Thromber perçut aussitôt la contrariété qui agitait l'esprit de Rowena et décida d'en faire l'instrument de sa vengeance. Lentement, il lui instilla une haine sourde à l'égard de son époux, puis un jour il la guida jusqu'à son cabinet...
Rowena découvrit les livres de Thromber et décida d'en lire certains... en fait ceux que le chevalier-sorcier lui « conseillait » de lire. La jeune femme se prit ainsi d'un vif intérêt pour la magie et le pouvoir qu'elle représentait.
Lorsqu'il la jugea prête, Thromber entra en communication télépathique avec elle, se présentant pour ce qu'il était, un ennemi de Tharan, puissant en magie. Il proposa à Rowena de l'instruire plus avant dans l'art difficile de la sorcellerie, en échange de quoi elle l'aiderait à se débarrasser de Tharan et coopérerait avec le chevalier-sorcier, de manière à ce que celui-ci puisse retrouver une consistance physique. Rowena accepta le marché, trop heureuse de pouvoir se débarrasser d'un époux qu'elle haïssait. Afin de retrouver une apparence corporelle, Thromber devait faire exécuter à Rowena un rituel complexe : plonger par trois fois le corps d'un nouveau-né illégitime âgé de neuf mois et neuf jours dans le sang de Tharan. A l'issue du troisième bain, le corps de l'enfant, entouré d'un halo magique, se transformait en celui d'un homme à l'aube de la maturité : la nouvelle apparence de Thromber.
Est-ce Rowena qui décida de la manière dont Tharan devait être neutralisé, ou bien Thromber qui lui suggéra ? Un jour que son époux partit seul chasser dans la forêt, elle le suivit et lui jeta un sortilège de métamorphose qui le transforma en ours. Bien qu'ayant changé de forme, le chevalier n'en conservait pas moins sa faculté de raisonner, mais Rowena avait tout prévu. Au sort de métamorphose succéda un enchantement de domination. Désormais, pour peu qu'elle se contente de regarder l'ours, elle lui impose sa volonté et Tharan doit s'y plier...
C'est ainsi que fut annoncée la mort du chevalier de Tournemine. Un veneur grassement payé confirma la thèse du combat contre le phacochère et de l'enlèvement du corps par les gobelins. Et Rowena devint châtelaine de Tournemine...
Restait à trouver un enfant illégitime, problème que Rowena régla à sa façon. Elle séduisit le fidèle Ragnar qui, après moult hésitations, finit par succomber aux charmes de la belle châtelaine. Et c'est ainsi que, sous le regard de l'ours enchaîné à la cheminée, l'ami de toujours devint l'amant de Rowena et le père d'un fils illégitime...
Bien entendu, Rowena n'a pu résister au pervers plaisir de révéler à son mari métamorphosé le sort qui l'attendait. Tharan sait qu'il est condamné à être dépecé et que son sang servira à faire renaître son plus terrible ennemi. Mais soumis à la domination de Rowena, il ne peut rien tenter tant les instants de distraction de celle-ci sont rares... C'est tout juste s'il put un jour pénétrer dans la bibliothèque de l'aile nord et y laisser un signe. C'est le dernier espoir du pauvre chevalier...

Un détour fort instructif

C'est précédés d'une servante tremblante de peur que les aventuriers découvrent l'aile nord : une vilaine construction de grosses pierres, laissée à l'abandon. La servante, nommée Toinon, leur débitera tout le long du chemin des avertissements. Il s'avère que la tour est hantée par un spectre terrible (Toinon ne l'a jamais vu mais elle le décrit avec moult détails). Ce spectre est bien entendu maléfique, d'autant qu'il se livre à d'étranges pratiques.
« Il a même un jour écorché un des livres préférés de Monsieur (je veux dire, feu mon maître, le chevalier de Tournemine). Parole ! Je vous le dis, même la bibliothèque de cette tour est maudite ! »
Il est souhaitable que les aventuriers soient intrigués par cette anecdote et demandent à Toinon de leur montrer ce livre. La servante sera effrayée à l'idée de pénétrer dans la bibliothèque, mais la présence rassurante d'un homme aux épaules solides et à la fière moustache saura vaincre sa peur. Elle guidera donc les curieux jusqu'à la bibliothèque (manifestement inutilisée depuis longtemps). Elle abrite une centaine d'ouvrages, pour l'essentiel des traités d'art militaire ou des plans de la

région. L'un des livres, un roman épique du barde Ermold le Noir intitulé *Le chevalier à la charrue* porte, sur sa couverture, d'étranges griffures que l'on dirait faites de la patte d'un animal (un ours ?). Apparemment, ces griffures ne signifient rien, mais à y regarder de plus près, elles reproduisent les armes de Tournemine (deux T entrelacés).
Sur cette étrange découverte, les aventuriers pourront enfin aller se reposer.

Première journée

Après une nuit sans problème (le fameux spectre n'ayant pas daigné se manifester !), les aventuriers se retrouvent dans la salle d'hôte pour un petit déjeuner assez maigre. Rowena leur tient compagnie, ainsi que Ragnar.
La châtelaine évoque leur départ proche (elle compte bien voir les aventuriers quitter Tournemine dans la journée), mais Ragnar fait remarquer que les personnages vont devoir patienter quelques jours : leurs montures sont encore éprouvées et il faudra attendre quelques jours afin que leurs blessures soient pansées. D'autre part, il déclare que la patrouille qu'il a menée un peu avant l'aube aux abords du marais ne lui inspire rien de bon quant à la sûreté des chemins de la région...
La motivation de Ragnar est qu'il souhaite voir les aventuriers rester encore quelques jours au château. Ils ont amené un peu de vie dans son existence et il souhaite éloigner le moment où il se retrouvera seul en tête à tête avec Rowena...
Celle-ci est bien entendu contrariée par les déclarations de son capitaine des gardes, mais fera contre mauvaise fortune bon cœur. Elle proposera aux aventuriers une partie de chasse et mettra à leur disposition des montures. Voilà une distraction qui ne devrait pas laisser insensibles ceux que passionne le maniement des armes...

Partie de chasse

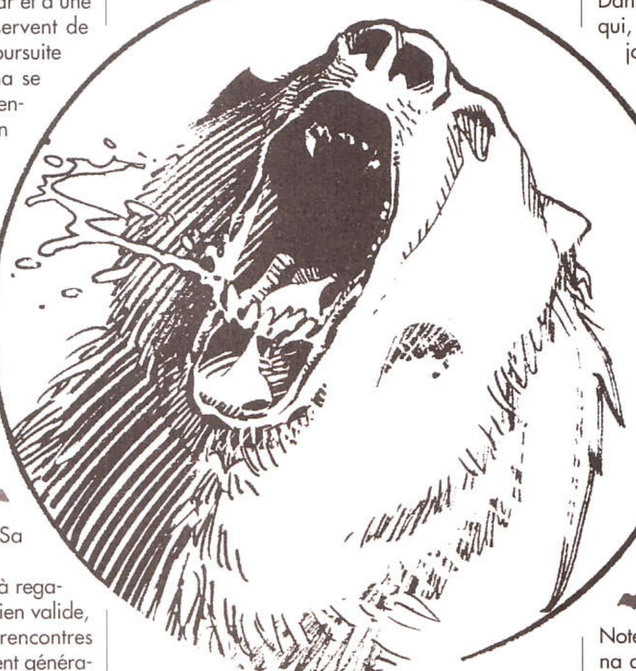
Manigancée par Rowena avec l'aide de Thromber, cette chasse est destinée à supprimer l'un des aventuriers. Elle se déroule dans un bois proche du château, dense et parsemé de fossés...
Le groupe de chasse est composé d'un ou plusieurs aventuriers, de Rowena, de Ragnar et d'une douzaine de soldats du château qui servent de piquiers et de rabatteurs. Lors de la poursuite d'un cerf, la chasse éclatera et Rowena se retrouvera seule en compagnie d'un aventurier. Elle va alors l'entraîner dans un guet-apens.
Au détour d'un taillis, un ours surgit au milieu du chemin, effrayant la monture de l'aventurier qui se cabrera et désarçonnera son cavalier. Rowena, quant à elle, sera emportée au loin par sa jument hennissante de terreur. L'aventurier devra donc affronter seul le monstre.

L'ours géant (MM1) : CA 6, DdV 7, PdV 56, D 3-18, grande taille.

Cet ours a été invoqué par Rowena. Sa carcasse disparaîtra s'il est tué...
Il ne restera plus alors à l'aventurier qu'à regagner le château à pied. S'il est encore bien valide, n'hésitez pas à l'affliger de quelques rencontres supplémentaires (un renard enragé obtient généralement un vif succès... !).

Visite indiscrète

Les aventuriers profitant de l'absence de Rowena peuvent fureter à l'intérieur du château (bien que le frère Murito, lui-même très curieux, les surveille discrètement).
L'ours est enfermé dans une cage située à proximité des écuries. Un garde étant en faction juste devant (« la bête est maligne et vicieuse, messire ! »), il n'est guère possible d'entrer en contact avec elle.
Par contre, c'est le moment ou jamais d'aller faire un petit tour du côté des appartements de la châtelaine. Il faudra pour cela détourner l'attention de Murito et peut-être aussi d'une servante chargée de faire un peu de ménage à proximité...
La porte de la chambre est verrouillée et il faudra employer les talents d'un voleur pour la forcer sans dommage.
La chambre est richement décorée et ne contient à première vue rien de particulier. Une fouille approfondie permettra cependant de découvrir un cabinet secret. Ce dernier contient quelques babioles (des ustensiles de magie noire), un livre de sorts très restreint (il contient uniquement un sortilège de réincarnation), ainsi qu'un cahier épais relié de cuir noir. Il s'agit du journal de Tharan, que Rowena a retiré de la bibliothèque afin de le dissimuler chez elle.
Le journal s'arrête au jour où Tharan part à la fameuse chasse. Le chevalier n'est pas très serein. Lire sa prose, les jours précédant sa disparition, fait apparaître qu'il était rongé par une sourde inquiétude. Il est persuadé que le chevalier-sorcier Thromber, qu'il pensait jadis avoir vaincu, est en fait toujours présent quelque part dans le château. « Son esprit maléfique rôde toujours, mais j'ignore où ce Mal prend sa source... »
Une étude du sortilège de réincarnation permettra d'en apprécier les vastes effets. Ce sortilège est en fait annoté par une main inconnue (celle de Thromber...). Le chevalier-sorcier y explique la procédure qui « amènerait un simple esprit à intégrer un corps vivant » (utiliser le corps d'un enfant illégitime âgé de neuf mois et neuf jours, etc.).



Deuxième nuit

Nantis de ces informations, les aventuriers ont à présent une idée un peu plus précise de ce qui se trame. Malheureusement, ils ne peuvent accuser directement la châtelaine dont ils sont les hôtes, d'autant qu'une production des « preuves » serait l'aveu de leur perquisition illicite ! Il leur faut donc attendre un peu ou mettre au point un plan d'une autre nature (surveillance de la châtelaine, etc.). Par ailleurs, en discutant avec la nourrice de l'enfant, ils apprendront que celui-ci atteindra l'âge fatidique de neuf mois et neuf jours au cours de la nuit...
De retour de la chasse, Rowena se rendra compte que quelqu'un s'est introduit dans la pièce secrète. Folle d'inquiétude, elle décidera de jouer son va-tout afin d'éliminer les aventuriers. Elle jettera un sortilège d'obéissance sur Ragnar et exigera de lui qu'il aille exterminer les aventuriers.
Le capitaine se mettra donc en quête des aventuriers et les affrontera dans un duel à mort.

Ragnar : Guerrier N7, CA 0 (cotte de mailles +2 +ajust. Dext), PdV 70, D 1-8+3 (belle épée !).

Vaincre (ou mettre hors d'état de nuire) le capitaine ne sera pas une mince affaire. Si l'affrontement tourne mal, Rowena ameutera la garnison (une trentaine de guerriers N1-2 qui feront une barrière de leurs lances) et en profitera pour s'éclipser en direction de la chambre secrète où l'attend l'esprit de Thromber... Elle emporte avec elle son fils ainsi que l'ours/Tharan.
Il est souhaitable que les aventuriers percent rapidement le barrage des soldats (leur moral n'est pas très élevé mais la mort de leur capitaine ranime leur courage), et se ruent à la poursuite de Rowena. S'ils ont joué intelligemment, par exemple en exerçant une surveillance constante et en plaçant un voleur à ses trousses, ils réussiront sans problème à retrouver le chemin de la pièce secrète. Par contre, si le combat contre les gardes s'éternise, ils perdront beaucoup de temps. Cela signifie que Rowena aura devant elle du temps pour commencer ses incantations et s'occuper de Tharan...
Dans ce cas vous pouvez faire intervenir Murito qui, pour des raisons de pure curiosité, aura un jour suivi la châtelaine jusque sous les douves.
Par conséquent, les aventuriers débouleront dans les souterrains (qui peuvent être piégés) jusque dans la pièce secrète. Là se déroulera l'ultime confrontation avec Rowena...

Dénouement

Rowena possède peu de sortilèges en tête, en fait simplement ceux qui lui permettent d'opérer le transfert et un sort de conjuration de monstre. Elle a lancé ce dernier une fois la chambre secrète atteinte. Les aventuriers devront donc affronter 6 araignées géantes afin de pouvoir passer.

Les araignées : CA 6, DdV 2+, PdV 15, D 1-6+poison.

Notez qu'il faut 10 rounds d'incantation à Rowena avant qu'elle ne s'occupe de l'ours et ne commence à le saigner. L'animal est enchaîné au mur

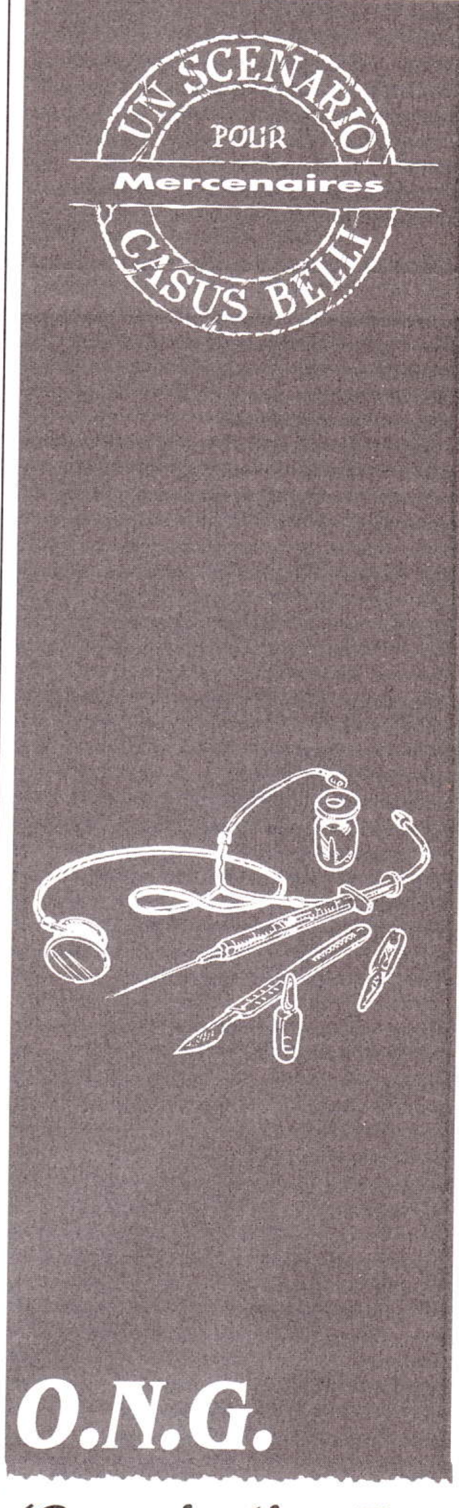
et ne pourra vraisemblablement s'opposer au funeste destin qui l'attend.
Il faut donc espérer que les aventuriers sauront se débarrasser des araignées avant les fatidiques 10 rounds. A ce moment, ils feront irruption dans la pièce, surprenant la châtelaine en pleine incantation. Maîtriser Rowena ne devrait guère poser de problème. Elle possède une dague +3 et se battra jusqu'à la mort, cherchant, dans un dernier élan, à tuer l'ours. Vu l'état de faiblesse de ce dernier, on considérera qu'il ne possède que 7 points de vie et qu'un coup de dague mal placé peut donc lui ôter la vie…
Si Rowena est tuée, l'enchantement pesant sur Tharan prendra fin. Le chevalier retrouvera sa forme première (bien que très amaigri) et n'aura assez de mots pour congratuler ses sauveurs. Il fera murer la pièce secrète en attendant qu'un clerc de ses amis ne vienne de Laelith afin d'exorciser définitivement l'endroit. Si les aventuriers ont simplement capturé Rowena, le problème sera plus dur à résoudre. Elle refusera de lever la malédiction qui pèse sur son époux et tentera tout ce qui est en son pouvoir pour corrompre les aventuriers afin qu'ils la laissent en liberté. Ce sera aux aventuriers de décider de la vie ou de la mort de Rowena, mais l'emprisonner ne résoudra pas le problème de l'ours. Tharan, de son côté, s'il peut communiquer avec les aventuriers par grognements et traces de griffes, ne sait malheureusement pas comment vaincre le sortilège…
Si les aventuriers s'érigent en juges et condamnent Rowena à la peine capitale, celle-ci feindra l'humilité et déclarera vouloir se racheter. Elle donnera alors les ingrédients d'une potion destinée à faire recouvrir à Tharan sa forme originelle. Bien entendu, il s'agit d'un poison violent qui le tuera… De toute manière, la haine qu'éprouve Rowena à l'égard de son époux est telle qu'elle ne révélera jamais consciemment la manière de le délivrer !
Si vous voulez corser les choses, n'oubliez pas que l'esprit de Thromber possède un pouvoir de télépathie qu'il utilise par le biais de la boule de cristal. Il est donc envisageable qu'il se fasse passer pour l'esprit de Tharan, prisonnier de l'enveloppe corporelle de l'ours et qu'il supplie un aventurier (le premier qui rate un jet sous sa Sagesse) de le tuer afin de recouvrir sa forme originelle. De la sorte, il aura fait exécuter par les personnages ce qu'aurait dû faire Rowena… !

Rowena de Tournemine : Niv 0, CA 7, PdV 4.

La châtelaine est un PNJ un peu particulier. En effet, bien que n'étant pas magicienne, elle possède quelques sortilèges. Ces sorts lui ont été communiqués par l'esprit de Thromber et, malgré une étude approfondie d'ouvrages de magie, elle n'a jamais rien pu apprendre par elle-même.
Si Tharan est sauvé, il remerciera ses amis avec chaleur et émotion, en leur remettant à chacun (au choix) une pierre ionique (Force, Sagesse, Intelligence, Dextérité, Charisme, Constitution, protection).



scénario **Denis Beck** illustration **Olivier Vatine**



O.N.G.

(Organisation Non Gouvernementale)

Cette aventure, atypique pour Mercenaires, est prévue pour quatre à cinq personnages contemporains, des personnages comme vous et moi, qui vont être placés dans une situation hors du commun…

L'histoire

Faisant tous partie d'une O.N.G., les personnages sont chargés d'administrer un camp de réfugiés, le camp 105, sur la frontière entre la Thaïlande et le Cambodge.
Or ce camp est sous la coupe de la bande d'un hors-la-loi, Li Van Tran, qui s'est attribué le titre pompeux de « seigneur de la guerre ». Il profite de la détresse des réfugiés et de la complicité tacite des militaires thaïs pour faire régner sa loi sur le camp.
Les personnages vont se heurter de plein fouet à ce seigneur de la guerre qui ne veut pas d'eux dans « son » camp. Intimidations, menaces, tentatives de meurtres, tout lui sera bon pour les en faire partir...
Pour cette aventure, il vous faudra créer des personnages sans aucune expérience guerrière, sans aucun lien avec des services secrets, des gens comme vous et moi en somme, à qui est offert la possibilité de devenir des héros. Le réalisme est donc le maître mot de ce scénario, et là réside tout son intérêt.

Le camp 105

Dans l'avion qui les mène à Bangkok, les personnages font connaissance avec trois autres membres de l'O.N.G. qui vont également travailler sur place : l'agronome Wilfrid Sorensen, l'infirmière Kathleen O'Brien et le chirurgien Paul Ralet. A l'aéroport l'équipe est prise en charge par John J. Carlotti, un ancien G.I. resté en Extrême-Orient après 1972, qui assure bénévolement le transport des marchandises à destination du camp à bord de son vieux G.M.C. Durant le trajet, Carlotti parle avec nostalgie de ce qu'était cette région « avant » ; de fil en aiguille, il en vient à évoquer son passé de soldat et les horreurs de la guerre. Jamais, à l'entendre, il ne reprendrait les armes.
Accroché à une colline, sur la frontière entre le Cambodge et la Thaïlande, le camp 105 regroupe dix mille personnes, des Cambodgiens pour la plupart, mais aussi quelques Laotiens et Vietnamiens, qui vivent sous des tentes dans des conditions déplorables. Pour nous, Européens, ce serait un avant-goût de l'enfer ; pour les réfugiés, c'est l'espoir d'une vie meilleure, loin de la peur, des massacres, des mines, des bombardements. Même s'il y a Tran et ses hommes...
La langue officielle du camp est le français car elle est connue par la plupart des Cambodgiens et des Laotiens. On y parle aussi un peu anglais, surtout parmi les Vietnamiens. Des interprètes permettent aux personnages de converser avec ceux des réfugiés qui ne connaissent que leur langue natale.
Le camp est géré par Kurt Abner, fonctionnaire international, membre de l'office des réfugiés, qui attend avec impatience la relève. En effet, Kurt est soumis depuis son arrivée aux menaces des hommes de Tran. Il meurt de peur et ne songe qu'à s'enfuir le plus loin possible. En attendant, il noie sa peur dans du mauvais alcool de riz et se drogue à l'héroïne, complaisamment fournie par Tran.

Premier contact

Tout reste à faire dans ce camp récemment créé : agriculture, constructions en dur, organisation sanitaire, soins médicaux. C'est pour cela qu'une O.N.G. y envoie quelques-uns de ses membres, dont les personnages.
Trempés de sueur, assommés par une chaleur moite, assaillis par des insectes en tout genre, les pieds s'enfonçant jusqu'aux chevilles dans la boue, obligés de se frayer un passage à travers une foule passive, les personnages grimpent la colline au milieu des tentes, sous le regard vide des réfugiés et ceux, perçants, des hommes de Tran répartis dans le camp.
En découvrant Kurt, les personnages ont un choc. Abner ne ressemble plus du tout à la photo qu'ils ont de lui : mal rasé, les yeux brillants de fièvre, les mains tremblantes, le teint blafard, le regard de bête traquée, il n'a plus rien du jeune homme souriant et insouciant qu'il semblait être.
Interrogé, Kurt ne dira rien sur place. Il a trop peur. En faisant ses valises, il se contente de leur présenter son second, Huong. En revanche, il sera plus loquace si on va le trouver à Bangkok, où il séjournera pendant deux mois après son départ du camp 105.
Huong est un homme de Tran. Derrière son sourire à la Fu Man Chu se cache un être cruel et sans scrupules. Huong fait visiter le camp aux personnages et leur montre leur quartier, en haut de la colline, dans l'une des rares vraies maisons du camp, avec l'atelier de prothèses, l'école et l'entrepôt de vivres.

Intimidations et menaces

Dans les jours qui suivent, alors que les personnages mettent sur pied leurs différentes activités et prennent la direction du camp, la situation commence à se dégrader. Les personnages réalisent que les inventaires sont faux, que des vivres et des médicaments sont prélevés ouvertement par Huong et ses hommes, que des réfugiés sont maltraités, que la drogue est partout, que des enfants, principalement des petites filles, disparaissent sans laisser de traces, dans l'indifférence générale.
Chaque fois qu'un personnage découvre quelque chose : une falsification des inventaires, un sachet d'héroïne, l'absence d'une enfant, les pleurs d'une mère ; un homme de Huong le prévient de n'en rien dire, cela va de la simple intimidation jusqu'à la menace de mort. Rien n'est jamais dit directement, tout est voilé, sous-entendu mais néanmoins très sérieux.
L'armée thaï, la seule autorité dans la région, reçoit les plaintes des personnages sans réagir. Corrompue, complice ou simplement indifférente, l'armée ne fait rien et laisse la situation pourrir.
Dès cet instant, les personnages savent qu'ils sont seuls. Seuls contre un ennemi qu'ils ne connaissent pas encore. Certes il y a Huong et ses hommes, mais ce n'est que la partie émergée de l'iceberg. Derrière, il y a Li Van Tran, le Triangle d'or et les réseaux de prostitution de Bangkok.
Dès que les personnages vont s'opposer à Huong, celui-ci va réagir. Il ne peut pas éliminer physiquement les personnages, cela donnerait lieu automatiquement à une enquête et l'armée devrait alors intervenir pour sauver la face. Mais il y a bien d'autres façons de se débarrasser d'importuns.
Un personnage peut trouver sa chambre saccagée. On peut suggérer à un autre de partir ou de se taire, en appuyant une lame sur sa gorge ou un canon sur sa tempe en pleine nuit. Un serpent ou un insecte venimeux, mais non mortel, peut être glissé dans un lit. Une dose d'héroïne peut être injectée de force à un personnage pour tenter d'en faire un drogué. Une femme peut être victime d'une tentative de viol, les agresseurs lui promettant d'aller « jusqu'au bout » la prochaine fois si...
Huong cherche à diviser le groupe des personnages pour le neutraliser. Pour cela, il agit sur chacun séparément et le menace de plus graves sévices si ses collègues continuent à s'opposer à lui. Craignant pour sa vie, et pensant être le premier à « payer » en cas d'action, chaque personnage aura tendance à freiner ses amis. L'efficacité du groupe est alors gra-

La Thaïlande, de nos jours. Ses temples bouddhistes, ses paradis à touristes, ses faux Cartier, sa corruption, ses bordels, ses camps de réfugiés...



vement compromise, virtuellement réduite à néant. Dans cette phase du scénario, il serait bon que chaque joueur soit pris à part par le MJ sous un prétexte quelconque afin que les autres ne connaissent pas les pressions dont il fait l'objet.
Pour résister, les personnages doivent s'unir et s'organiser. Si aucun des joueurs ne fait le premier pas, se sera Kathleen O'Brien qui s'en chargera. Pour ne pas rester seule, l'Irlandaise se rapprochera d'un personnage et s'ouvrira à lui des menaces qu'elle a reçues. Faisant bloc, partageant la même chambre, les personnages deviennent beaucoup moins vulnérables. Huong doit alors trouver autre chose...

La missive

Une quinzaine de jours après leur arrivée, les personnages reçoivent une missive de leur O.N.G. Vu les conditions d'insécurité et l'incapacité de l'armée à faire régner l'ordre, l'O.N.G. ne peut se permettre de mettre en danger la vie de ses membres. Elle envisage d'arrêter toute action humanitaire dans le camp 105 et conseille aux personnages de rejoindre Bangkok.
Quitter le camp signifie abandonner tous ces hommes et ces femmes aux mains des sbires de Tran. Si Kathleen ne cède pas, en revanche Wilfrid et Paul, chacun pour des raisons qui leur sont propres, s'en vont sans demander leur reste. Les personnages, quant à eux, sont libres de leur choix...
Le scénario et l'aventure peuvent s'arrêter là si tous décident de partir. Un court séjour dans un hôtel de luxe à Bangkok et un long voyage en avion en direction de l'Europe concluront alors leur mission humanitaire, avec peut être le regret d'avoir cédé aux menaces et, sans doute le visage de tous ceux qu'ils ont abandonnés gravé pour toujours dans leur mémoire.
En revanche, si les personnages restent et défient Huong et donc Tran, l'aventure ne fait que commencer...

Se battre

S'armer doit être la priorité des personnages, même s'ils ne savent pas se servir d'armes à feu, car les choses vont mal tourner dès lors que Huong réalise que ses menaces n'ont plus prise sur les personnages.
Il n'est pas difficile de se procurer des armes dans cette région en guerre, les nombreuses guérillas qui ont leur camp sur la frontière font fleurir un marché prospère. Les soldats thaï servent d'intermédiaires et les personnages peuvent virtuellement tout trouver comme arme, du pistolet au RPG7 en passant par la Kalashnikov et le M16. Le tout est d'avoir assez d'argent pour payer. Les marchands d'armes ne sont pas difficiles, ils acceptent toutes les devises occidentales, de même que les médicaments qu'ils font passer en fraude au Cambodge, au Laos et en Malaisie.

Maï

Maï est une petite cambodgienne de 10 ans dont les parents viennent d'être assassinés, victimes d'un obscur règlement de compte. Kathleen la recueille et la considère dès lors comme sa propre fille. L'infirmière n'en est que d'autant plus concernée quand Maï disparaît.
Cette disparition est le premier test de la détermination des personnages à s'opposer à Huong. La petite a été emmenée à Bangkok, seul Huong sait où exactement. Aux personnages de le persuader de parler. Huong n'est pas un homme courageux, isolé de ses sbires il cédera à des menaces style « pistolet sur la tempe » si ses adversaires se montrent décidés.
Forts de ces renseignements, les personnages peuvent appeler la police ou se déplacer. Mais les personnages (sinon les joueurs) savent que la police ferme les yeux sur la prostitution. Il ne reste donc qu'une solution pour récupérer la fillette : Huong, mais il ne peut être laissé libre de ses mouvements. Une solution est de le retenir prisonnier, Kathleen se proposera alors de le garder pendant que les personnages iront à Bangkok. Une autre solution, plus sage, consiste à l'emmener à Bangkok. Le tuer est une troisième possibilité, mais là, attention au dérapage ! Un meurtre est un meurtre...

Bangkok

Les personnages peuvent avoir deux raisons d'aller à Bangkok : interroger Kurt et récupérer Maï.
Kurt essaye d'oublier l'enfer qu'il a vécu dans un hôtel de luxe. Il a arrêté la drogue mais boit de plus en plus, il ne décolle plus du bar de l'hôtel. Ses supérieurs l'ont prié de démissionner pour éviter le scandale. Sur Huong et Tran, Kurt sera intarissable, il n'a plus rien à perdre et il vide son sac. Huong n'est qu'un homme de paille, derrière se cache Li Van Tran, un seigneur de la guerre travaillant tantôt pour les Khmers blancs, tantôt pour le gouvernement cambodgien, mais toujours contre les Khmers rouges. Ainsi, il s'assure de la bienveillance de l'armée thaï et, à travers elle, de la CIA.
Tran s'occupe aussi de drogue et de prostitution. Les réfugiés de « son » camp lui servent de passeurs sur les chemins excessivement dangereux de la frontière, là où il ne risque pas ses hommes, et la vente de petites filles, des bouches inutiles selon lui, lui assure un bon revenu.
Kurt sait même où Tran se cache, non loin de la frontière, en territoire cambodgien.
Maï a été emmenée dans un petit restaurant jouxtant un bordel, des lieux comme il en existe des dizaines, peut-être même des centaines à Bangkok. Elle est trop jeune encore pour être prostituée et sert au restaurant, lave la vaisselle, épluche les légumes. Les trois souteneurs à la solde de Tran qui gèrent le bordel et le restaurant, laissent à la gamine une relative liberté. De toute façon, elle ne parle pas le thaï et ne saurait pas où aller dans une ville de plusieurs millions d'habitants.
Les personnages ont différents moyens de récupérer Maï. Le plus risqué est une attaque en force, risqué à cause des armes des souteneurs et de l'intervention assurée de la police en cas de fusillade. Le plus onéreux, mais aussi le plus subtil, est qu'un personnage se fasse passer pour un de ces nombreux détraqués occidentaux qui arrivent tous les jours en charter et d'acheter la virginité de la fillette. Contre une forte somme (environ 4000 F), les souteneurs ne feront aucune difficulté à conduire Maï à son hôtel. Là, il serait beaucoup plus facile de s'éclipser avec elle qu'au restaurant.

Chantage

Tran a suffisamment ménagé les personnages. Loin de comprendre à qui ils avaient à faire, les « blancs » prennent de l'assurance et deviennent encombrants. Il faut leur donner une leçon...
Le seigneur de la guerre va tout d'abord essayer d'enlever l'un des personnages, de préférence une femme : c'est plus amusant. Si Kathleen est restée garder Huong comme elle le proposait, les personnages apprendront de retour au camp qu'elle et Huong ont disparu. Tran proposera d'échanger le départ du camp de tous les personnages contre la libération de celui des leurs qui a été capturé.
Tran se donne deux jours pour réussir son plan. Si passé ce délai il n'a pas capturé un des personnages, il enlève alors une vingtaine d'enfants de réfugiés et se propose d'en abattre un tous les jours à l'aube si les personnages ne partent pas. Magnanime, Tran leur laisse trois jours de réflexion...
Ce serait mal connaître Tran que de voir dans ce chantage une marque de faiblesse. Il est capable de faire abattre les personnages à n'importe quel moment, mais cela ferait beaucoup trop de bruit, aussi préfère-t-il jouer sur leur sensibilité...
Si les personnages cèdent, on en revient à la situation de « la missive » mais avec, pour eux, plus d'amertume et de regrets encore.
S'ils restent fermes, alors les réfugiés sortent pour la première fois de leur réserve et prient les personnages de partir. Néanmoins un bon orateur, en faisant appel à leur dignité bafouée, peut les convaincre de se battre, mais seulement si les personnages eux-mêmes sont prêts à le faire. Les hommes de Huong sont alors lynchés par une foule en délire, sans que les personnages ne puissent intervenir.

Le repaire de Li Van Tran

Tran ne libérera jamais ses prisonniers, que ce soit un personnage ou les enfants, car ce sont des témoins trop gênants pour être laissés libres de parler. De plus, tant que Tran garde ses otages, il est sûr que les personnages ne reviendront pas au camp.
La seule manière de récupérer ami ou enfants est d'aller les chercher au Cambodge et d'en finir une bonne fois pour toutes avec Tran.
Il est parmi les réfugiés quelques anciens soldats qui pourront guider les personnages et les aider, s'ils ont des armes.
A ce stade, Carlotti peut être très utile aux personnages de part ses compétences militaires. Il ne sera pas facile de le convaincre. Carlotti a refait sa vie, s'est marié, a des enfants. Mais si les personnages insistent, il se sentira concerné par la situation des otages. Il revêt son ancien uniforme

qu'il a conservé, sort son pistolet automatique et un sac de grenades de leur cachette et suit les personnages dans ce qui pour lui tient plus de la croisade que du coup de main.
Tran a établi son quartier général à une dizaine de kilomètres à l'intérieur du Cambodge. Les réfugiés connaissent bien les pistes de la région et évitent aux personnages de sauter sur des mines ou de tomber dans des pièges comme les terribles pointes punji... Situé en haut d'une colline boisée, le repaire de Tran est constitué de plusieurs maisons. Les flancs de la colline sont truffés de cordes tendues entre les arbres auxquelles pendent des boîtes de conserve et des mines Claymore se déclenchant par la rupture d'un fil situé à hauteur de chevilles. Le tout forme un labyrinthe que seuls les hommes de Tran connaissent.
S'y aventurer de jour est un véritable suicide, soit une Claymore vous crible de billes d'acier, soit les hommes de Tran vous tirent comme des lapins.
La nuit, à la faveur de la lune, il est plus facile d'échapper aux patrouilles de Tran. Restent les mines et les boîtes de conserve. Le chemin le plus sûr consiste à remonter le lit de la rivière. Les pièges y sont moins nombreux du fait du courant.
Tran n'imagine pas un instant que les personnages puissent avoir l'audace de venir jusque chez lui. La surveillance est un peu relâchée : un seul homme garde la porte des otages, et ceux des guerriers qui ne sont pas de patrouille se détendent en compagnie d'alcool de riz.

Epilogue

Si les personnages disparaissent en plein Cambodge, l'affaire ne fera que quelques lignes dans la presse locale et rien dans le reste du monde, la Thaïlande ne fait plus les gros titres, pas plus que le Kurdistan. Pourtant on y meurt toujours.
Si les personnages récupèrent les otages et se débarrassent de Tran, cela ne fera pas plus de bruits. Personne n'a intérêt à ce que tout ceci s'ébruite : ni le gouvernement thaï dont l'incurie est responsable de cette situation, ni l'O.N.G. dont le comportement héroïque de ses membres, si louable soit-il, risque de compromettre son action humanitaire dans des pays qui ne la tolère que contraints et forcés.
Il n'en reste pas moins que, dans tous les cas, les personnages sont devenus d'authentiques héros...

LES MEMBRES DE L'O.N.G

Les PJ

Membres d'une O.N.G., ils sont ingénieurs, instituteurs, médecins, agronomes, ou toute autre profession pouvant être utile dans un tel contexte. Ils doivent savoir parler français, être jeunes, célibataires, et de préférence de sexe masculin. Du maniement des armes, ils ne connaissent que ce qu'ils ont pu apprendre durant leur service militaire.

Kathleen O'Brien

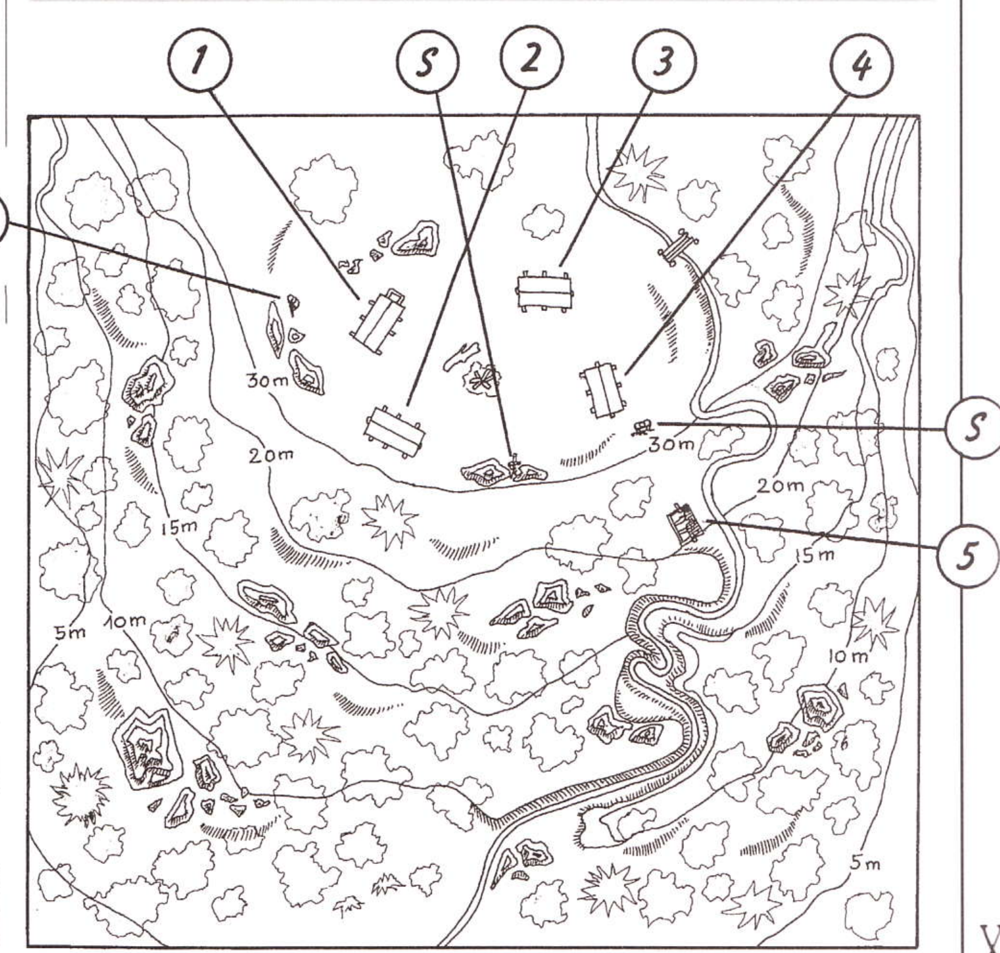
SI 10 FO 9 DE 13 AG 13 ME 14 CO 11 VO 15 PE 12 AP 15
Habiletés : Golf, Tennis
Aptitudes : Anglais 10, Français 5, Cambodgien 1, Séduction 5, Médecine 3, Premiers soins 5.
Kathleen est une jeune infirmière irlandaise que le danger ne fait pas reculer. Elle s'investit pleinement dans sa tâche et ne ménage pas ses efforts. Sensible, elle ne s'habitue pas à la souffrance des enfants et traite chacun comme s'il était le sien. Les enfants l'adorent et arrivent même à sourire. Parfois.
Kathleen n'a pas peur de s'opposer aux hommes de Tran. Elle est de ces gens qui vivent leur idéal au lieu de le rêver et qui vont jusqu'au bout d'eux-mêmes.

Wilfrid Sorensen

SI 13 FO 12 DE 11 AG 11 ME 15 CO 13 VO 12 PE 10 AP 11
Habiletés : Tennis
Aptitudes : Anglais 10, Français 5, Suédois 10, Afghan 3
Ingénieur suédois, il a reçu une formation spéciale visant à obtenir les meilleurs résultats en matière d'assainissement et de construction avec les seuls moyens du bord. C'est un travailleur acharné, prêt à retrousser ses manches avec les réfugiés. C'est également un « ancien », il a à son actif deux ans passés dans les camps du Pakistan, autour de la passe de Khyber, et une année en Amérique centrale, au Salvador et au Nicaragua.
Wilfrid cédera aux menaces. Pragmatique, il pense qu'il ne manque pas de camps, ni de pays, où son expérience sera utile et que son devoir est de rester en vie pour aider d'autres gens.

Paul Ralet

SI 11 FO 11 DE 12 AG 12 ME 14 CO 12 VO 11 PE 14 AP 14
Habiletés : Tableaux, Sciences politiques
Aptitudes : Anglais 10, Français 10, Séduction 5, Médecine 6, Chirurgie 8.
Brillant chirurgien français, Paul est chargé de s'occuper spécialement des dizaines de réfugiés ayant sauté sur les mines antipersonnel qui infestent les deux côtés de la frontière.
Paul est un être calculateur et cynique. Il a des ambitions politiques et n'est là que pour se créer une image. Aussi ne risquera-t-il pas sa vie un seul instant.
Paul courtise Kathleen sans succès, car l'Irlandaise a vu juste dans son jeu et a pris en horreur ce chirurgien égoïste et imbu de lui-même.



Plan du repaire de Li Van Tran

1. Cabane des otages
2. Cabane vide
3. Cabane-dortoir
4. Cabane du chef
5. Cabane en ruines
S. Sentinelles

Dépression du sol permettant de dissimuler un homme



Rocher permettant de dissimuler un homme



LES RÉFUGIÉS

La masse des réfugiés

SI 7 FO 8 DE 10 AG 11 CO 8 VO 7 PE 10
Leurs regards sont vides, ils ne sourient jamais. Aucun d'eux ne parlera aux personnages, aucun d'eux ne se plaindra, ils n'en ont plus la force. Tristes et fatalistes, ils se contentent de survivre un jour de plus…

Les anciens soldats

SI 8 FO 10 DE 13 AG 12 CO 10 VO 14 PE 14
Aptitudes : Armes de guerre 07, Corps à corps 06, Couteau 07, Grenades 04, Survie en jungle 09, Premiers soins 05.
Cinq sont susceptibles d'aider les personnages. Tous peuvent être considérés comme des vétérans rompus au combat en jungle et aux actions de guérilla.
Parmi ces soldats, se trouve Hùng, un vieil homme dont toute la famille a été massacrée par les Khmers rouges. Il enrage de devoir courber la tête devant les hommes de Tran. Aussi acceptera-t-il de se joindre aux personnages quoi qu'il arrive, quelque soit la nature des otages.
En cas de situation critique, il n'hésitera pas à se sacrifier pour sauver les personnages.
Une autre figure est Minh, sa fille aînée a disparu l'année dernière et sa cadette est au nombre des otages. Minh bout de rage. Il est un des premiers à lyncher les hommes de Huong. Il représente un danger pour l'opération de sauvetage car son désir de vengeance l'aveugle complètement.
Citons encore Tuân qui, malgré son jeune âge (17 ans), est un authentique vétéran. Il a derrière lui une dizaine d'années de combats et pourrait en remontrer aux « vieux ». Il préfère agir seul et n'accepte pas d'ordres. Il peut être le Zorro providentiel surgissant de l'ombre qui sauve un personnage d'une mort certaine.
Les deux autres soldats sont des réfugiés sortis de la masse, sans particularité, ils obéissent aux personnages, les accompagnent et, éventuellement, prennent des balles pour eux.

LES OUTSIDERS

Kurt Abner

SI 12 FO 11 DE 12 AG 10 ME 14 CO 10 VO 7 PE 11 AP 9
Aptitudes : Anglais 10, Allemand 10, Cambodgien 3, Français 4.
Kurt est un Allemand idéaliste. Il s'est heurté dans ce camp à une force qui l'a détruit, détruit parce qu'à cause de la peur, il a renié tout ce en quoi il croyait. Il n'est maintenant plus qu'un être brisé, sans aucune estime pour lui-même, buvant et se droguant pour échapper à la réalité.

John J. Carlotti

SI 11 FO 12 DE 13 AG 13 CO 13 VO 13 PE 12
Aptitudes :Armes de guerre 08, Corps à corps 07, Couteau 06, Grenades 08, Survie en jungle 08, Premiers soins 05.
40 ans, brun, les cheveux longs, habituellement vêtu d'un sarong, Carlotti est un ancien G.I. qui est resté en Thaïlande après sa démobilisation en 1972. Il a vécu le désengagement des USA comme un abandon et cherche à le racheter en aider du mieux qu'il peut les Vietnamiens et les Cambodgiens.
Carlotti est dégoûté de la guerre, le souvenir des hommes qu'il a dû tuer le hante. Sa femme, une Cambodgienne, et ses deux enfants essayent de lui faire oublier tout cela. Leurs attentions portent leur fruit car ses cauchemars s'estompent.
Carlotti ne sait pas ce qu'il se passe réellement au camp. En le découvrant, il se remémorera les pires moments de la guerre du Vietnam, les villages massacrés par les Vietcongs, les fosses communes de Hué. Il est partagé entre son désir d'aider les réfugiés contre Tran et son aversion de la guerre. Aux personnages de savoir le convaincre.
Sur le terrain, Carlotti retrouve tous ses réflexes de soldat et se révèle un élément de choix, capable de commander aux soldats/réfugiés et d'organiser une action commando.



LI VAN TRAN ET SES HOMMES

Li Van Tran

SI 09 FO 13 DE 14 AG 14 ME 11 CO 13 VO 14 PE 13 AP 11
Habilités : Sciences militaires
Aptitudes : Vietnamien 10, Anglais 5, Français 3, Armes de guerre 09, Corps à corps 08, Couteau 07, Grenades 06, Survie en jungle 10, Premiers soins 05.
Li Van Tran est un ancien commandant de l'armée sud-vietnamienne qui est entrée en guérilla après la chute de Saïgon. La nécessité ayant force de loi, Tran est progressivement devenu un seigneur de la guerre qui vend ses services au plus offrant. C'est un de ces petits chefs qui infestent la région, un charognard qui profite du chaos ambiant pour croître et prospérer. C'est aussi un sadique qui mène ses hommes par la terreur.
Chaque acte de désobéissance ou de lâcheté est puni de mort.

Huong, le lieutenant

SI 8 FO 11 DE 12 AG 14 ME 10 CO 11 VO 11 PE 11 AP 8
Aptitudes : Vietnamien 8, Anglais 4, Français 2, Cambodgien 5, Armes de guerre 07, Corps à corps 07, Couteau 06, Survie en jungle 10, Premiers soins 03.
Huong est dans la bande de Tran depuis 1975, c'est un homme énigmatique au perpétuel sourire, il est sans scrupule. Comme ses hommes, il ne porte pas d'armes à feu. Il règne sur le camp par la simple intimidation. Chacun sait que Tran et ses guerriers ne sont pas loin… Néanmoins, en cas de coup dur, il conserve dans sa chambre, sous le plancher, trois pistolets automatiques et un fusil d'assaut M16.

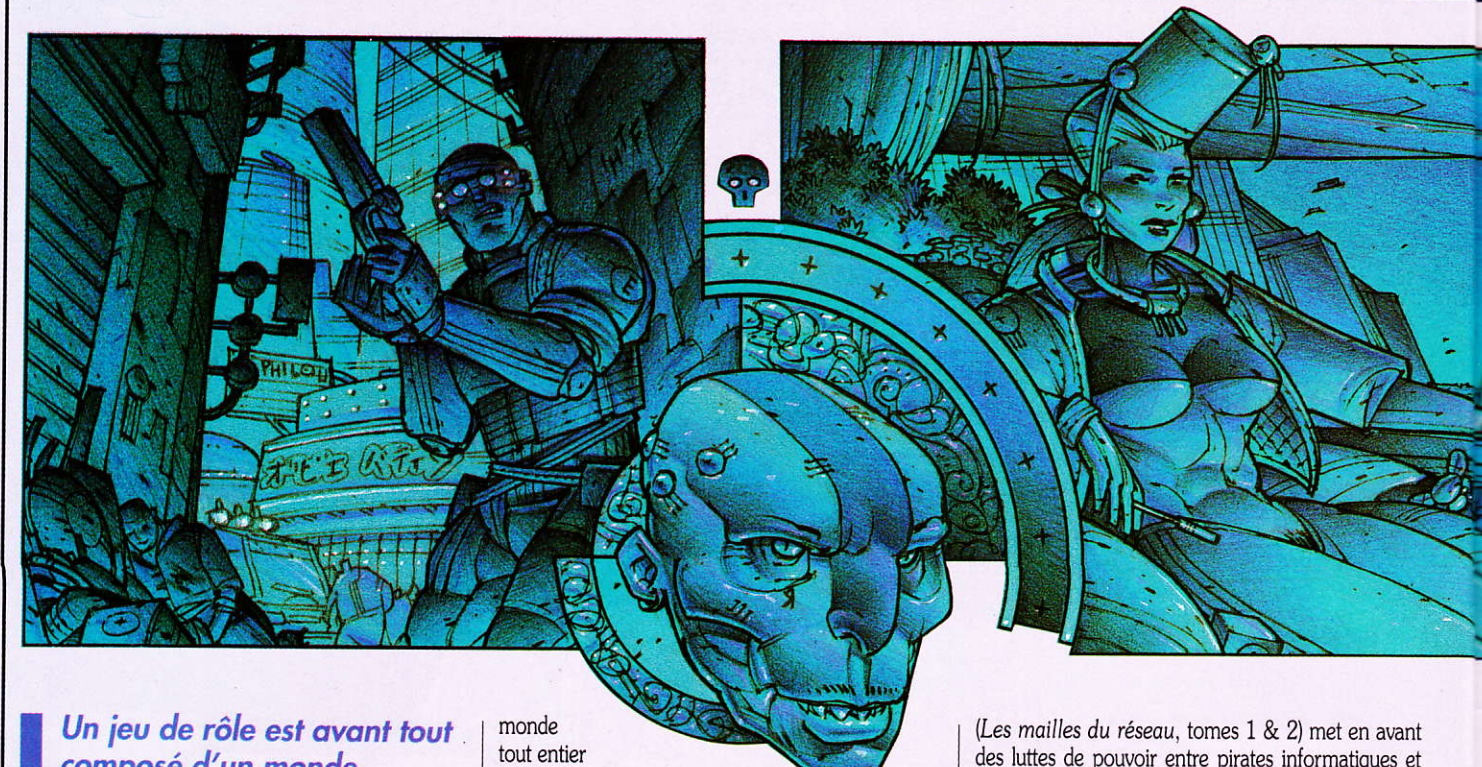
Les sbires de Huong

SI 8 FO 10 DE 12 AG 14 CO 13 VO 12 PE 13
Aptitudes : Armes de guerre 05, Corps à corps 07, Couteau 07, Survie en jungle 09.
Une quinzaine en tout, omniprésents dans le camp. Ils sont uniquement armés de couteaux qu'ils cachent sous leur tunique. Les réfugiés les connaissent tous et les craignent.

Les guerriers de Tran

SI 8 FO 12 DE 14 AG 14 CO 12 VO 13 PE 14
Aptitudes : Armes de guerre 08, Corps à corps 07, Couteau 08, Grenades 05, Survie en jungle 10.
Dans son repaire du Cambodge, Tran a avec lui une dizaine d'hommes, pas plus. Ces « guerriers » comme les appelle Tran sont triés sur le volet. Ce sont des bêtes de guerre, fidèles jusqu'à la mort, prêts à toutes les exactions. Mieux vaut pour les personnages, et en particulier des femmes, ne pas tomber vivants entre leurs mains…

scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Olivier Vatine
plan
Cyrille Daujean



Un jeu de rôle est avant tout composé d'un monde, de personnages et d'une aventure. C'est la conjonction de ces trois éléments qui crée une ambiance, une atmosphère particulière. Que l'un d'eux vienne à être modifié, perverti, et l'on ne joue plus au même jeu, même si les règles restent inchangées. C'est d'autant plus vrai quand un jeu est inspiré d'une œuvre littéraire, comme c'est le cas pour les jeux cyberpunk. Voici quelques tuyaux pour garder et cultiver l'ambiance…

Un avenir possible

Note : si, dans les lignes qui vont suivre, je vais plus spécifiquement parler du jeu de R.Talsorian édité en français par Oriflam, la plupart des remarques sont également valables pour ses petits frères Shadowrun, CyberSpace, Cyber Age et Gurps Cyberpunk.
Notre avenir version cyberpunk est loin d'être rose (voir article CB 56 et Épreuve du feu CB 62). Les romans et les jeux présentent un monde sans idéal ni idéologie, un monde de villes tentaculaires aux sordides banlieues et aux rutilants gratte-ciel. Un monde tout entier voué à l'argent, où la drogue est un produit de consommation courante, où les multinationales dictent leur loi aux États, où la publicité est omniprésente, où les mass-média font et défont le monde. Un monde enfin où la cybernétique et les réalités virtuelles sont d'usage courant, presque banal.
Il n'est pas très difficile de se représenter tout cela, hélas. Il suffit d'ouvrir les yeux, de regarder les journaux télévisés, de lire la presse, pour imaginer ce que notre quotidien pourra être dans trente ans ; 2020, c'est la date des Années noires dans Cyberpunk. Cela n'a rien d'irréaliste : un célèbre designer a récemment envisagé de se faire greffer une montre, et les techniques de réalité virtuelle avancent à grand pas. D'ailleurs les Japonais choisissent déjà leur cuisine avec cette méthode. Il manque seulement le câblage neural pour que tout soit possible…
Si vous-même ou vos joueurs « décrochez », remémorez-vous cela ou revoyez *Blade Runner* ou un épisode de *Max Headroom*…

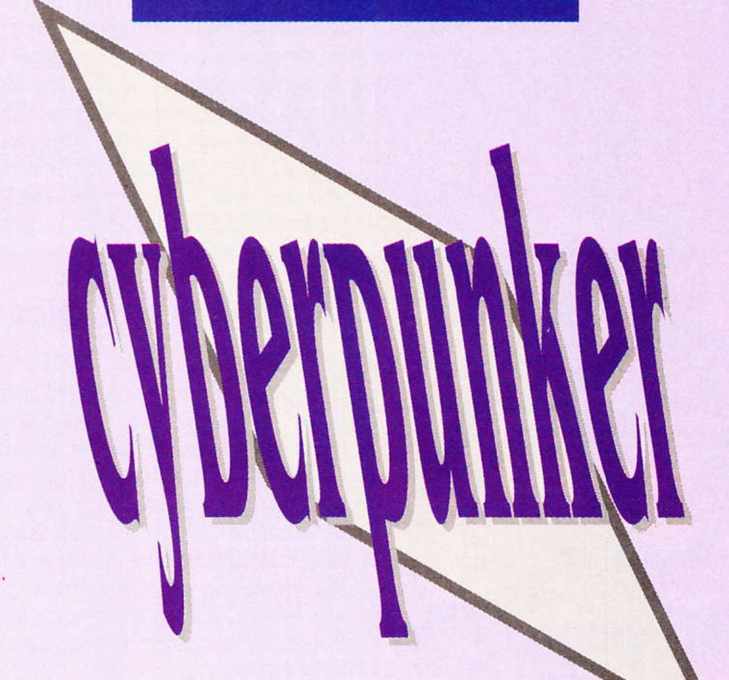
Jeu ou roman

Chaque jeu, que ce soit Shadowrun, CyberSpace, Cyber Age ou Cyberpunk, présente sa propre version du monde. Celles-ci sont toujours différentes des univers des romans, également très disparates. On est loin des œuvres monolithiques de Stormbringer ou d'Hawkmoon qui font office de tables de la loi en cas de différends…
Les romans de Walter Jon Williams (*Câblé* et *Le Souffle du cyclone*) se situent environ deux cents ans dans le futur de ceux de Walter Gibson (*Neuromancien*, *Comte Zéro* et *Mona Lisa s'éclate*). Contrebande de produits pharmaceutiques, guerre totale entre corporations spatiales et rencontres avec des extraterrestres sont au menu de Williams. Gibson préfère le trip, quelque peu métaphysique, d'une Matrice habitée par des intelligences artificielles et hantée par des esprits en tous genres. Bruce Sterling (*Les mailles du réseau*, tomes 1 & 2) met en avant des luttes de pouvoir entre pirates informatiques et puissances mineures sur fond de terrorisme nucléaire. Quant à Georges Alec Effinger (*Gravité à la manque* et *Privé de désert*), c'est le seul à mettre en scène le tiers-monde, miséreux et à la dérive, au sein d'un monde sans prothèses cybernétiques, ni Matrice, dans lequel le top de la technologie est représenté par la puce mémorielle…
Cette absence d'unité ne va pas sans poser des problèmes. Un joueur ou un maître de jeu fortement marqué par tel ou tel roman aura du mal à se glisser dans un monde proche sans être semblable. Maîtres de jeu, soyez clairs dès le début ! Définissez précisément dans quel monde évolueront les personnages et tenez-vous en là… Cela évitera sans doute les longues discussions et les arguments du style « dans tel roman, les choses se passent ainsi… ».
Pour simplifier les choses, je préconise de choisir un monde en bloc, qu'il soit d'un jeu ou d'un roman et ne rien piocher ailleurs. Notons au passage que seul Cyberpunk propose des suppléments, malheureusement en anglais pour l'instant, pour jouer dans l'univers des romans de *Câblé* (déjà paru sous le titre *Hardwired*) et *Gravité à la manque* (à paraître).

Vivre cyberpunk

Un cyberpunker est avant tout un homo urbanus qui ne connaît que le béton, la lumière artificielle, les rues grouillantes de monde et les écrans vidéo publicitaires. Les campagnes sont lentement grignotées par les villes et les rares villages qui y subsistent sont soit désertés peu à peu soit transformées en forteresses autarciques.
Dans les villes, les classes moyennes ont totalement disparu, laissant un gouffre entre les quelques poignées de privilégiés, très riches, et l'immense partie de la population, miséreuse et désespérée. Les riches vivent dans des quartiers réservés, protégés par des polices privées. Les pauvres croupissent dans les taudis des banlieues, loin des centres-villes occupés par les buildings corporatifs.





Ce gouffre est pratiquement infranchissable, étant directement creusé par l'argent. Seul un pont d'or peut permettre à un «pauvre» de devenir «riche», sans jeu de mots facile.
Dans les deux mondes, les technologies les plus modernes (de notre point de vue actuel) sont omniprésentes, banales, même dans le plus sordide des taudis : l'argent électronique, le téléphone par voie hertzienne, les puces de mémoires et bien sûr la cybernétique...
S'ajoute à cela la grande influence des modes vestimentaires, technologiques (le dernier gadget qui fait fureur) et comportementales (l'émergence d'un nouveau courant culturel comme le rap) qui se succèdent à un rythme effréné.

Caractéristiques, apparence et réputation

Le décor planté, voyons à présent les personnages qui y évoluent.
Quelques mots sur les caractéristiques tout d'abord, et plus particulièrement sur l'Empathie. Cette caractéristique influe sur le comportement du personnage, car c'est une mesure de son humanité et de sa sensibilité. Trop de joueurs considèrent l'Empathie comme une réserve de points d'humanité dans laquelle on puise sans conséquences. Le MJ devra faire sentir à de tels joueurs que leurs personnages deviennent des machines, et les obliger à jouer des êtres froids, sans sentiments ni passions (voir à ce sujet l'article *Getting along* dans Interface vol 1, n° 2).
En termes de jeu, chaque fois qu'un personnage bardé de prothèses cybernétiques «veut» agir, penser, exprimer un sentiment, comme un être humain, il devra réussir un jet simple (10 ou plus) en ajoutant Empathie à 1d10. Inutile de préciser que plus l'Empathie est basse, plus les occasions où l'humanité de l'individu émerge deviennent rares.
Cyberpunk est avant tout le royaume de l'apparence, de la frime. Dans ce monde, l'humilité et la discrétion ne sont pas des qualités mais des tares. Riche ou pauvre, le personnage est en constante représentation, il se doit d'être à la mode et à la hauteur de sa réputation.
La réputation est aussi primordiale que les caractéristiques, elle permet d'éviter des combats, d'écarter de sa route les petites frappes, d'obtenir l'aide de telle ou telle personne (voir aide de jeu CB 64).
Le MJ serait bien inspiré de noter les différents agissements des personnages pour créer, à leur insu, leur réputation.
La rumeur peut faire et défaire des réputations, un faux pas d'un personnage réputé fera ainsi le tour de la ville en quelques heures.

Motivation et historique

Chaque personnage doit avoir une motivation. La plus courante est l'argent, question de survie ou d'élévation sociale pour les pauvres, de pouvoir et de standing pour les riches. Des motivations idéologiques (religieuses, politiques, écologiques, etc.) peuvent également exister, mais attention!, selon la version du monde dans laquelle vous jouez, elles peuvent être aussi importantes que l'argent ou pratiquement inexistantes. Ajoutons à cela les idéaux qui sont toujours une valeur sûre, bien qu'un personnage idéaliste ait de quoi déprimer dans un monde aussi matérialiste...
La vie d'un personnage ne commence pas au premier jet de la partie, chacun d'eux possède déjà un «historique». Cet historique est une mine dans laquelle le personnage peut puiser ses motivations, et le MJ des idées de scénarios. Dans tous les cas, le personnage gagne en profondeur à respecter cet historique, à le cultiver par des petits détails comme des phobies, des habitudes, des liens particuliers,...

Prothèses et mémoire

Les prothèses cybernétiques sont une des composantes principales du monde Cyberpunk. Tous les joueurs seront tentés d'en doter leurs personnages. Mais attention à la démarche qui amène à demander une telle opération!
Là, il faut distinguer deux types de prothèses : celles bénignes, pratiquement invisibles, dont la pose est non traumatisante ou presque, tel le câblage neural et les prises d'interface ; et celles visibles, traumatisantes et nécessitant l'amputation des organes d'origine (comme les yeux ou les membres). Un personnage doit avoir une très bonne raison pour se faire greffer des prothèses de ce second type. Les héros de roman et les PNJ du scénario d'introduction de Cyberpunk qui portent de telles prothèses, y ont été contraints à la suite d'accidents graves.
En termes de jeu, toutes les prothèses dont l'intervention chirurgicale est «majeure» ou «critique» ou qui entraîne une perte d'humanité d'au moins 2d6 doivent être considérées comme étant du second type.
Un personnage qui se fait amputer pour le plaisir d'avoir un joli bras chromé est un malade mental que ses amis feraient bien de surveiller...

Matrice et Netrunners

Tout le monde peut avoir accès à la Matrice, par prise d'interface ou trodes interposées, mais seul le Netrunner peut «bidouiller» le système. Par son habilité unique dans les mondes virtuels, le Netrunner fait office de magicien. Son intervention est bien souvent nécessaire, voire primordiale, pour l'aventure. Mais, pendant qu'il prend son pied entre deux cycles machine, les autres joueurs s'ennuient ferme, d'autant plus que si, dans la réalité, le Netrunner n'a besoin que de quelques secondes pour opérer, son action solitaire peut durer plusieurs dizaines de minutes en termes de jeu. Comment éviter un tel problème? Je vois trois solutions, chaque maître de jeu prendra celle la mieux adaptée à ses joueurs.
Première solution : réserver exclusivement le rôle de Netrunner à des PNJ. Simple mais frustrant.
Deuxième solution : créer un groupe de Netrunners. Cela centre automatiquement les scénarios



sur la Matrice et les univers virtuels (*Total Recall*) avec des trames policières ou d'espionnage industriel. Dernière solution : cultiver la double compétence (voir aide de jeu CB 64). Cela permet d'avoir des personnages polyvalents, mais implique de jouer en campagne pour justement développer cette double compétence.

Les ressorts d'un scénario

Il serait dommage de réduire les scénarios Cyberpunk au seul ressort des luttes entre corporations, même si ce thème est le plus répandu dans les romans du genre et les scénarios parus à ce jour.
Il existe bien d'autres thèmes possibles. Par exemple :
— les scénarios de découverte ou d'exploration, comme par exemple une virée hors de la ville ou l'arrivée dans une cité (*Les lumières de la ville*, CB n° 62) ;
— les scénarios de proximité (défense du fast food du « coin » contre des racketteurs, élucidation d'une affaire de meurtres dans un bloc d'immeubles, opposition à un Boostergang) ;
— les vengeances et les courses-poursuites (*Les Netrunners rêvent-ils de vampires électriques ?*, CB n° 65) ;
— les scénarios musclés (pour Gros Bill robotisés) style extraction, assassinat, sabotage, protection, intimidation, guerre corporative, intervention dans le tiers-monde ;
— enquête policière ou espionnage (infiltration dans un Boostergang, trafic de drogues, corruption, traite d'organes, épidémie de morts mystérieuses, terrorisme...) ;
— trip univers virtuel.

Bien sûr, tôt ou tard, un scénario peut déboucher sur une lutte entre corporations, avec la différence que les personnages ne sont pas engagés par l'un des protagonistes et qu'ils sont donc libres de choisir leur camp ou tout bonnement de ne pas s'en mêler.
Dans tous les cas, les personnages doivent garder le libre choix de leurs actions. Certes le monde et la majeure partie des gens sont sordides, mais pas forcément les PJ ! Que les MJ les laissent décider seuls de leur attitude.

Une pointe d'ambiance

Le ressort trouvé, il faut l'habiller d'ambiance. Cyberpunk offre une multitude d'ambiances possibles : les coulisses d'un concert, le microcosme d'une station orbitale comme Crystal Palace, le tournage d'un clip publicitaire, une catastrophe nucléaire ou chimique, une « copy party » dans un club de Netrunners, les ghettos d'immeubles abandonnés ou des égouts, la vie dans une ferme fortifiée, la confrontation avec des fanatiques de tout poil, une émeute, une prise d'otages, une épidémie meurtrière, une panne générale d'électricité... Le choix est vaste !

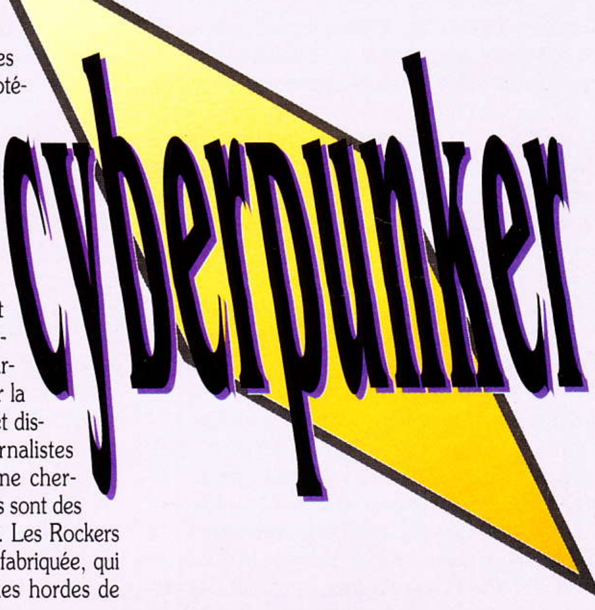
La touche du chef

Tout oppose les deux mondes de Cyberpunk, le MJ doit le faire ressentir dans ses descriptions et les petits détails de la vie quotidienne.
Pour le monde des pauvres, songez crasse, surpopulation, faim, pénombre, insalubrité. Les distributeurs automatiques sont taggés et souvent en panne. L'éclairage public est chiche et jaune, l'électricité et l'eau manquent parfois. La nourriture est synthétique, parfois immangeable (pensez aux fast food). Les ruelles sont encombrées de sans-logis, les bars louches et enfumés (voir l'illustration de l'écran français) sont plein de gens prêts à tout pour de l'argent. La violence est omniprésente, les Boostergangs rôdent, les descentes brutales de police sont fréquentes, tout le monde est armé...
Pour le monde des riches, pensez luxe indécent, opulence, espace, lumière, beauté. De charmantes vendeuses remplacent les distributeurs. La nourriture est naturelle. Les voitures sont rutilantes. Les rues sont larges, bien éclairées et protégées par des polices privées surarmées. La paix et le calme règnent. Les vêtements sont du dernier cri, toujours impeccables.
Pour les PNJ, n'ayez pas peur de forcer le trait, tout n'étant qu'apparence dans Cyberpunk. Les Boostergangs, par exemple, sont cupides et sadiques, ils n'hésiteront pas à achever un blessé et, s'il leur arrive d'épargner une de leurs victimes, c'est pour la torturer. Les Corporates sont froids et distants, souvent méprisants. Les Journalistes sont cyniques et opportunistes, ils ne cherchent qu'à faire des scoops. Les Solos sont des machines à tuer sans aucune morale. Les Rockers sont des êtres superficiels, à l'image fabriquée, qui exercent une grande influence sur les hordes de fans. Les Netrunners vivent dans un autre monde, branchés sur la Matrice, enfermés dans leur appartement minable, parmi les canettes vides et les emballages de pizzas. Les Techies sont des acharnés de travail, incapables de parler d'autre chose que de leurs gadgets, leurs puces miniaturisées et les bugs de leur projet secret. Les Nomades sont des asociaux, jaloux de leur liberté, qui friment sur leurs grosses motos. Les Fixers sont le cancer de la société. Ils sont dealers, proxénètes, indics ; rien ne leur répugne pourvu que cela rapporte. Alcooliques, déprimés, sous-payés, désabusés, les Cops essayent de faire tout de même leur métier dans l'indifférence générale.
Bien sûr, tous les personnages de Cyberpunk ne sont pas obligés de se fondre dans ces archétypes peu ragoûtants. Il existe des gens bons, généreux, idéalistes, mais ils doivent rester rares car atypiques et se recrutent généralement parmi les PJ.

Dernier conseil

On ne souligne jamais assez l'importance de la couleur locale. Dans Cyberpunk, elle peut être donnée par des pin's « corporatifs » arborés par les joueurs et par des expressions spécifiques comme il en existe dans le jeu ou encore tirées de romans comme *Terraplane* de Jack Womack (Présence du Futur). Elles sont faites de termes anglais francisés (spotter/voir ; driver/conduire ; médiquer/soigner), de termes imagés (input/petite amie ; outre friqué/très riche), d'expressions militaires (objectif optimal atteint/réussite totale), de termes techniques (options/choix ; interaction incorrecte/problème ; transfert/voyage), de néologismes (nullifier/mettre hors circuit ; intuiter/avoir une idée ; se logiquer/se calmer ; microscruter/examiner ; hospitaler/hospitaliser) et d'initiales (SC/sécurité corporative ; PM/police municipale ; Air-C/air conditionné).
Laissez libre cours à votre imagination... et à celle de vos joueurs !

Pierre Lejoyeux & Patrick Leclercq
illustration : Fred' n' f' n' Blanchard



cellules grises

PARTOUT

EVRY CENTRE COMMERCIAL EVRY II 91000 EVRY tél: 64 97 81 74	**ARKHAM** FACE A L'UNIVERSITE MISKATONIC 59 HILL COURT ARKHAM CONTACT: PETER GROGNUS
TATOOINE MOS EISLY SECTEUR IMPERIAL CODE 3142/997-3B-65 CONTACT: FRANK LE JAWA	**MELUN** 5 RUE GUY BAUDOIN 77000 MELUN tél: 64 09 21 36
PERPIGNAN 7 RUE PETITE LA MONNAIE 66000 PERPIGNAN tél: 68 34 12 44	*LAELITH* PLACE DU CRANE QUARTIER NORD-EST CONTACT: MAGE HERVINUS

JEUX DE ROLE, WARGAMES, FIGURINES, ACCESSOIRES, LOGICIELS ATARI/AMIGA/PC, JEUX DE PLATEAU, JEUX CLASSIQUES, ETC.

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Nous proposons, nous conseillons, nous montrons, nous testons, nous sourions, nous parlons, nous promotionnons, nous emballons, nous vendons :

- **des jeux de rôle**
- **des jeux de diplomatie**
- **des jeux d'échecs**
- **des jeux de guerre**
- **des jeux nouveaux**
- **des jeux classiques**
- **des jeux...**

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE - TETE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.

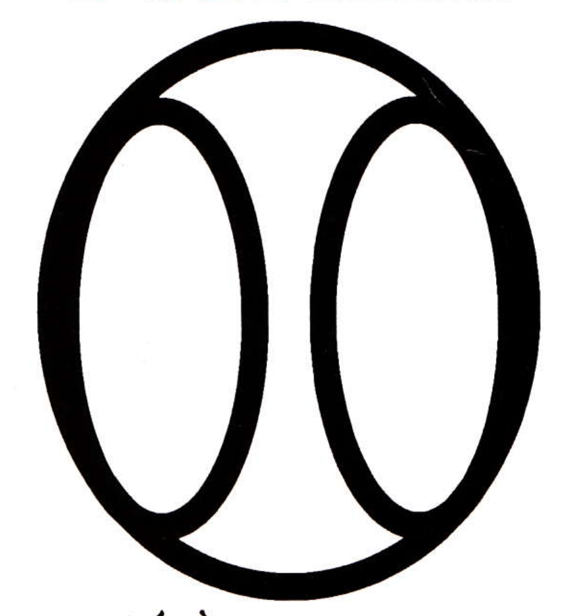
CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE
TEL:071/31.19.55

BELGIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

UN RELAIS DESCARTES À

POITIERS



BELLI SSIMO

LE DÉ À TROIS FACES

35 rue Edouard GRIMAUD - 86000 POITIERS
TEL: (16) 49 41 52 10
Ouverture du mardi au samedi
de 9h à 19h sans interruption



Aide de jeu

Pour l'Investigateur de base, une voiture rapide peut faire la différence entre la vie et la mort. Pourtant le sujet n'est qu'effleuré dans les règles de l'Appel de Cthulhu. Voici donc un petit complément, à l'usage des amateurs...

Les voitures : de tout, pour tous les goûts...

Pour un individu né à la fin du XXe siècle, les voitures d'il y a soixante ans présentent une foule de différences avec celles de notre quotidien. La première chose dont il importe de se souvenir c'est que rien n'est standardisé. Chaque constructeur à son idée sur la façon dont doivent être disposés les cadrans du tableau de bord, les pédales du frein et de l'accélérateur, etc. Selon les moteurs, le levier de vitesses comporte deux, trois ou quatre crans (plus la marche arrière... parfois). Du coup, se familiariser avec une voiture inconnue prend plus de temps qu'aujourd'hui. Et en cas d'urgence, il est fort difficile de s'emparer de la première voiture venue pour fuir... A moins d'avoir déjà conduit un véhicule de la même marque (le vol serait très facile, la majorité des voitures étant des décapotables, si la plupart des propriétaires ne les gardaient pas sous clé dans un garage).

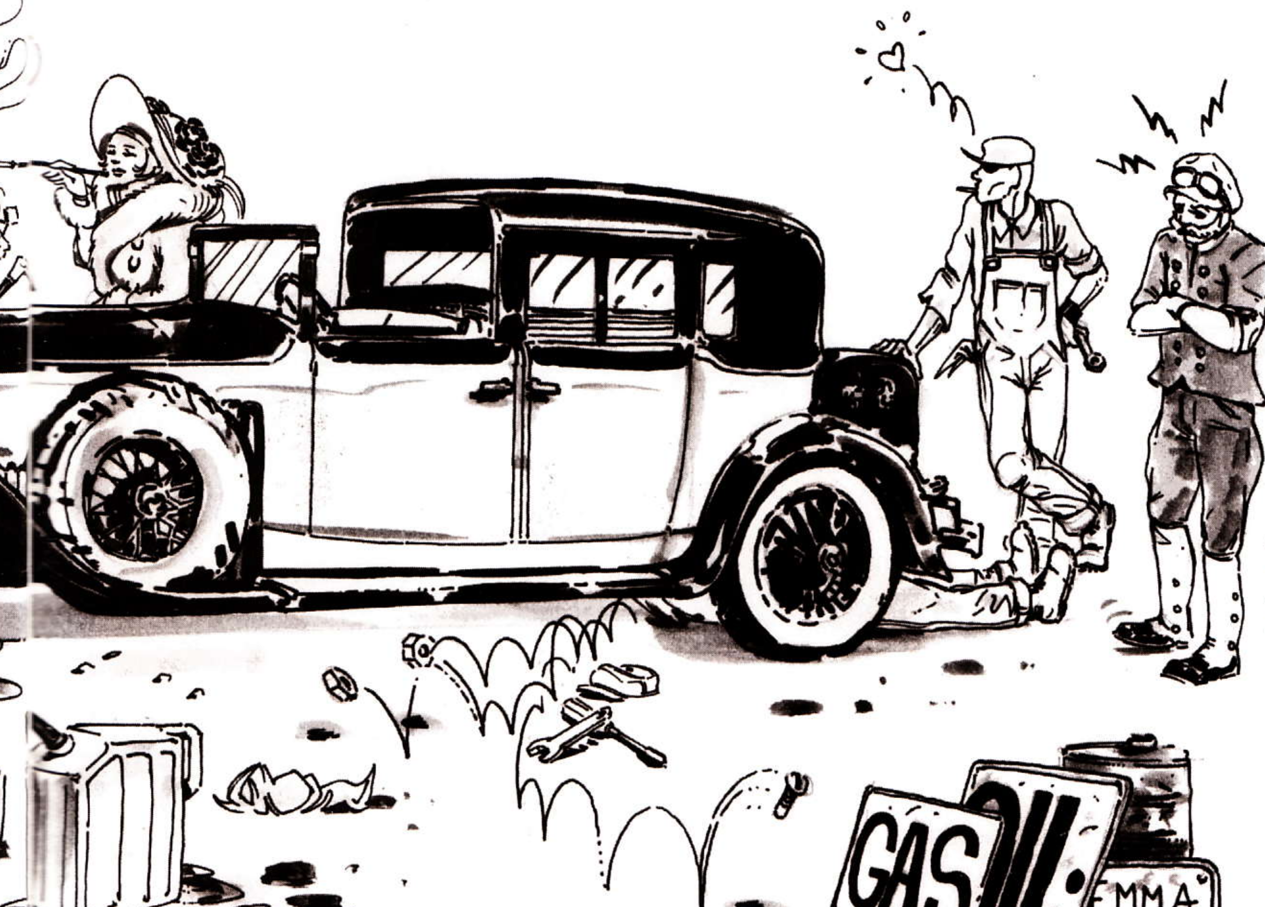
Jamais la différence ne sera aussi importante entre les voitures « classiques » destinées au citoyen de base, et les modèles de luxe, réservés à une élite minuscule. En bas de l'échelle, de petites voitures produites à la chaîne, que M. Tout-le-monde peut acquérir sans se ruiner (d'autant plus que tous les constructeurs proposent crédits et facilités de paiement). Et tout en haut, des modèles créés à la pièce, sur commande, dont le luxe est difficilement imaginable aujourd'hui.

Les voitures « populaires » sont de petites machines bruyantes, relativement lentes (avec des pointes à 60 km/h), assez inconfortables et surtout peu coûteuses. Une Ford T revient par exemple à 2 ou 300 $, et moitié moins d'occasion. Leur principal avantage est une distribution importante (au moins à l'échelle d'un pays). Par conséquent, les garagistes n'ont pas trop de mal à se procurer des pièces de rechange. Du point de vue assez particulier des Investigateurs, de tels engins ont en outre l'immense avantage de l'anonymat (l'immatriculation existe déjà en France). D'autant plus que l'éventail des couleurs proposées par le concessionnaire (les constructeurs intelligents ont vite compris l'intérêt d'un réseau de distribution solide) est rarement très étendu. La Ford T, par exemple, n'existera qu'en noir pendant des années. (Les couleurs à la mode pendant toute la période sont le bleu, le vert, le gris, le noir et le marron. Il faut être jeune ou excentrique pour rouler dans une voiture rouge ou orange.)

Viennent ensuite un foule de modèles plus gros, plus confortables et plus rapides (avec des pointes à 100 km/h, voire 150). C'est le genre de véhicules que des Investigateurs normaux (et donc relativement riches) devraient pouvoir s'offrir. Il y en a pour tous les goûts, de la grosse berline familiale à la petite voiture de sport à deux places. Il existe des douzaines de marques, certaines importantes, d'autres beaucoup moins. Ces dernières ne produisant que quelques milliers de voitures par an, et disparaissent généralement assez vite.

Enfin, on quitte l'industrie pour l'artisanat, avec les fabricants de modèles de luxe. A ce niveau, il con-

Voitures et conducteurs des Années folles



Scène de garage : au premier plan une Hispano-Suiza française devant une Pierce Arrow américaine ; à droite, un exemple de voiture de luxe personnalisée : une Waterhouse sur un châssis Rolls-Royce.

vient de faire la différence entre le constructeur et le carrossier. Le premier fournit le moteur, le châssis et la carrosserie « standard », le second « habille » l'ensemble à votre idée. Si vous avez les moyens, rien ne vous empêche de vous faire construire votre voiture « sur mesure ». Ce sera toujours une Bugatti (par exemple), mais elle ne ressemblera plus guère à ses sœurs de la même marque et du même modèle... Une remarque importante : l'immense majorité des voitures de luxe sont des « coupés ». Autrement dit, les passagers sont dans un compartiment fermé, alors que le chauffeur est à l'extérieur. L'aménagement du compartiment est l'un des exercices les plus prisés des carrossiers. Bar, mini bibliothèque, fauteuils, tout est possible ! Vers la fin de la décennie apparaissent même des radios (pour mémoire, dans les années 20, la radio est un meuble encombrant). De tels véhicules sont d'abord des objets de prestige, avec lesquels les conducteurs sont sûrs d'attirer l'attention partout où ils passent. Quant aux pièces de rechange, elles sont difficiles, voire impossibles, à trouver. A cela, une excellente raison : ces voitures ne sont pas censées tomber en panne (et de fait, certaines Rolls du début du siècle roulent encore avec toutes leurs pièces d'origine).

Enfin, n'oublions pas les véhicules utilitaires. Dans ce domaine-là aussi, le cheval disparaît au profit du moteur. Les camions se multiplient. Toutes les grandes villes ont leurs lignes d'autobus. Des services d'autocars bon marché se mettent en place entre certaines villes, notamment aux USA (une cinquantaine de passagers, un ou deux étages, WC).

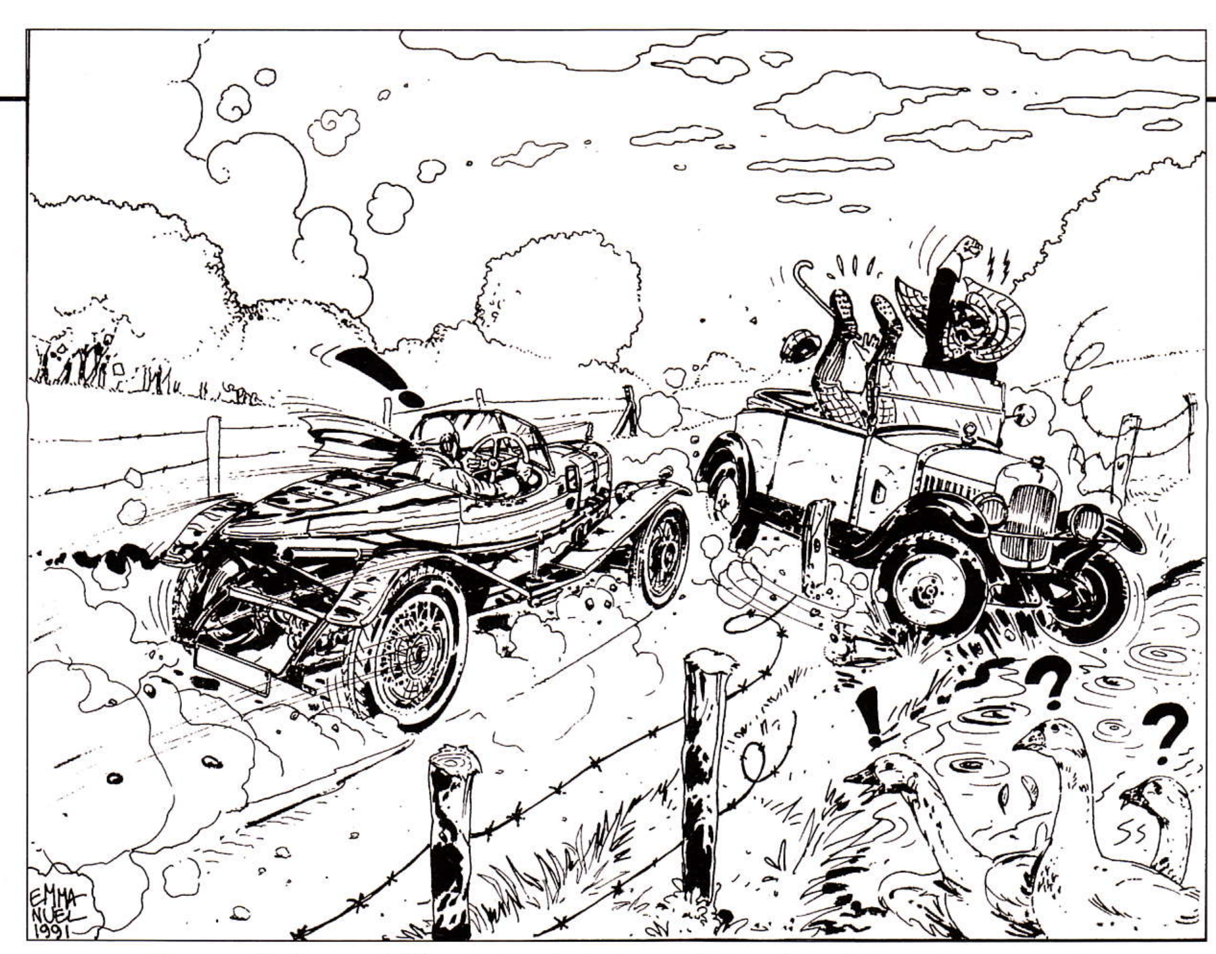
Les marques

Dans l'espoir d'en finir avec le toujours pénible « ben, c'est une voiture... avec des roues. Non je sais pas quelle marque. Tu m'embêtes avec tes questions ! Une Ford, tiens, ça te va ? », voici une petite liste (non exhaustive) de constructeurs, classés par pays. *(* Voitures de luxe.)*

- **France** : Amilcar, Ballot, Béquet, BNC, Bugatti, Citroën, Darmont, Delage*, Delahaye, Hispano-Suiza*, Hotchkiss, Peugeot, Salmson, Voisin.
- **Grande-Bretagne** : Alvis, Angus-Sanderson, Arab, Austin, Belsize-Bradshaw, Bentley*, Blériot, BSA, Lagonda, Riley, Rolls-Royce*.
- **Italie** : Alfa-Romeo, Fiat, Isotta-Fraschini* (très à la mode à Hollywood).
- **USA** : Buick, Cadillac*, Chrysler, Cord, Duesenberg*, Ford, Hudson, Lincoln*, Oakland, Packard, Peerless*, Pierce Arrow, Stutz*.

Qui roule ?

De plus en plus de monde, pour ne pas dire tout le monde. Avant la Première Guerre mondiale, l'automobiliste type était obligatoirement riche, bricoleur et généralement jeune. A partir de 1920, les USA et l'Europe de l'Ouest entrent dans l'âge de l'automobile. Des dizaines de milliers de véhicules sont construits et vendus. Des Salons de l'Auto fleurissent un peu partout : Paris, Londres, Bruxelles, Milan, New York, Chicago, San Francisco, Los Angeles... En 1925, il y aura 22 millions d'automobilistes dans le monde, et 2000 morts dans des accidents de la route la même année, rien qu'en France. Les années 20 inventent également l'embouteillage... Le métier de garagiste est plein d'avenir : la majorité des nouveaux conducteurs sont désespérément ignares en mécanique. Le code de la route est déjà fixé, mais la plupart des pays négligent d'imposer des limitations de vitesse. Quant au permis de conduire, il mettra très longtemps à devenir obligatoire... Rouler n'est plus une aventure, du moins sur de petits trajets (et tant que



Croisement difficile entre un bolide anglais (une Alvis) et la voiture du M. Tout-le-monde français (une Citroën 5CV).

le chauffeur reste sur une route qu'il connaît). Peu de gens prennent leur voiture pour accomplir de longs voyages ou pour aller au bureau. Pour presque tout le monde, l'intérêt est plutôt de pouvoir faire des promenades paisibles le dimanche, de partir en vacances (pour ceux qui ont les moyens). Sur de longues distances, le train reste le moyen de transport le plus utilisé.

Les joies de l'automobile

Quelques idées d'incidents à utiliser pour mettre du piment dans la vie de vos personnages…

— **Le démarrage**. Il ne suffit pas de mettre le contact. La plupart des modèles bon marché sont équipés d'une manivelle sous la calandre. Pour lancer le moteur, il suffit de la tourner vigoureusement plusieurs fois. L'ennui est que le processus est loin d'être silencieux… S'il y a quelqu'un, ou quelque chose, dans les environs susceptible d'entendre démarrer les Investigateurs, il y a de fortes chances qu'il les repère.

— **Le temps**. 90 % des modèles normaux sont des décapotables pleines de courants d'air. Par temps froid, le démarrage est encore plus difficile. Rouler sous la pluie n'est pas conseillé, pour une raison toute simple : les essuie-glaces n'existent que sur une toute petite minorité de voitures (sur certaines, ils sont actionnés à la main par le conducteur ou par son voisin de droite). En cas de mauvais temps, la chose la plus sensée à faire est de chercher un abri et d'attendre.

— **Les routes**. Tout dépend de l'endroit où vous vous trouvez, mais il reste des coins oubliés par le ministère des Ponts et Chaussées même dans les pays les plus civilisés. Bien entendu, les autoroutes n'existent pas. Les nationales ne sont encore que partiellement asphaltées, dans le meilleur des cas. Quant au reste… La suspension est souvent le point faible des voitures bon marché (aux USA, c'est encore pire. Traverser l'Arizona ou le Nouveau-Mexique en voiture relève encore de l'expédition).

— **Se repérer**. Des guides et des cartes précis et adaptés aux automobilistes ne sont guère disponibles qu'aux USA et en Europe de l'Ouest (Rand & McNally aux USA, Michelin en France). Dans le reste du monde, il faut compter sur la chance et la bonne volonté des indigènes. Faire coïncider ce qui se trouve sur la carte avec le paysage est souvent très difficile. Les indications de distances, les flèches, les panneaux indiquant le nom des villes et villages et le numéro de la route en sont encore à un stade embryonnaire.

— **L'essence**. Les voitures des années 20 sont plus lourdes et beaucoup moins aérodynamiques que les nôtres. De plus, la notion d'« économie d'énergie » ne dit rien à personne. Elles engloutissent des quantités d'essence phénoménales. La plupart des grosses voitures ont de grands réservoirs, mais leur autonomie reste relativement limitée. A vous de décider arbitrairement du rayon d'action de la voiture de vos Investigateurs en fonction de votre humeur et des impératifs dramatiques du moment, mais il ne devrait pas dépasser 200 à 300 km. Bien entendu, les stations-service sont beaucoup moins nombreuses qu'aujourd'hui. Mais ne dramatisons pas : à partir du moment où les PJ restent sur une route fréquentée, ils ont de bonnes chances de trouver un garage à moins de quelques kilomètres. Dans le pire des cas, un autre automobiliste leur prêtera bien un peu d'essence. Evidemment, si ils sont en panne au beau milieu du Massachussets rural (du côté de Dunwich, par exemple), ils risquent d'attendre de l'aide pendant longtemps… Le problème se pose de façon plus aiguë encore en cas de casse sérieuse. S'il faut faire venir des pièces de rechange de la ville voisine, les Investigateurs risquent d'être condamnés à patienter un moment… (excellent moyen de les retenir quelque part, si vous vous sentez d'humeur cruelle ou s'ils s'obstinent à aller dans un endroit sans intérêt).

Tristan Lhomme

illustration : Emmanuel

Pour les téméraires…

La fin de la Première Guerre mondiale met sur le marché des centaines de moteurs d'avions bon marché. Tout au long de la décennie, il se trouvera d'ingénieux bricoleurs pour tenter de les adapter à des châssis de voiture, eux-mêmes bricolés pour obtenir un meilleur aérodynamisme. Certains essayèrent même avec des moteurs de dirigeable… Les plus doués réussirent à créer ainsi des voitures dépassant aisément le 150 km/h (avec des pointes de 200-250). Les autres se tuèrent en essayant. Interdisez l'usage de telles machines à vos Investigateurs, sauf si l'un d'eux possède des scores prodigieux en Mécanique et Conduite Automobile et arrive à répondre à quelques questions du style : comment loger sous un capot un monstre deux fois plus gros qu'un moteur normal ? comment renforcer la suspension de façon à ce qu'elle le supporte ? comment rééquilibrer la voiture, maintenant qu'elle a un excèdent de poids à l'avant ? où se procurer du kérosène en rase campagne, à 3 heures du matin ? Par contre, un engin de ce type pourrait faire un accessoire intéressant pour un adversaire récurrent (de ceux qui s'enfuient toujours par un moyen incroyable pour revenir se venger deux ou trois scénarios plus tard).

Le petit capharnaüm n°4

L'archipel de Malienda

Les cartes en couleur du poster central de ce numéro sont celles que vous trouverez en février prochain en noir et blanc dans SangDragon, le dernier supplément Simulacres à paraître chez Jeux Descartes, au thème médiéval-fantastique. Vous pouvez, avec les indications que nous vous donnons ici, et celles que vous inventerez vous-même, vous en servir pour n'importe quel autre jeu ou campagne médiéval-fantastique.

Malienda est un archipel parcouru par des vents violents, tourmenté par d'innombrables tempêtes, sur les océans duquel il est très difficile de naviguer. Son atmosphère, instable au possible, défie presque toute prévision météorologique. La zone centrale de l'archipel, qui comprend l'île de Malienda, jouit d'un climat tempéré, humide, avec un été frais. Plus au nord, les influences océaniques se faisant sentir, le froid n'est pas aussi rigoureux qu'on pourrait l'imaginer. Seuls le Grand Nord et les îles Formores offrent des conditions de vie vraiment difficiles. Au sud, au-delà du «Monde englouti», le climat se réchauffe jusqu'à devenir tropical au niveau des îles Dwenémène et Solune. L'archipel a une taille équivalente, dans son axe nord-sud, à l'Europe, depuis la Suède jusqu'au Maroc. L'île de Malienda elle-même, fait presque la taille de la France.

L'histoire de l'archipel

Il y a de nombreux âges, l'archipel était constitué d'une grande île centrale, où vivaient les magiciens des Vents, et d'un cercle de grandes îles nommées respectivement Helevern, Oslie, Boriane, Myrdia, Osirie, Antaluve, Malienda, Alikir, Swangladek, Liestar, Dwenémène et Solune. Elles étaient habitées par divers peuples qui se livraient une lutte sans merci, notamment le peuple arachnide et le peuple des Ailés (ainsi que le peuple serpent).
Les Arachnides entamèrent une vaste entreprise de sape, passant d'île en île par de vastes conduits souterrains, utilisant une magie blasphématoire. Les Ailés s'allièrent aux maîtres des Vents, mais il était trop tard, un cataclysme brisa l'archipel en mille morceaux. L'île centrale s'enfonça sous les flots, créant un gigantesque tourbillon éternel, les îles périphériques tournèrent autour du centre de l'archipel, se fragmentant en mini archipels. Les tunnels arachnides furent rompus et leurs temples s'effondrèrent. Peu après, des pluies toxiques accélèrent la disparition des races belligérantes. Ce fut le début de l'âge des hommes.
Dans chacun des groupe d'îles, l'évolution varia, créant à chaque fois une race d'hommes légèrement différente. Malienda les contient presque toutes, la grande île ayant été le siège d'invasions successives.
La navigation dans l'archipel est plus que périlleuse. Une flottille de guerre de 50 vaisseaux qui va d'une île à une autre proche doit s'attendre à un taux de pertes proche de 60%. Autant dire qu'il est quasiment impossible d'aller d'un bout à l'autre de l'archipel. À moins d'utiliser un des vaisseaux de la Guilde, ces gros galions ventrus et noirs pilotés par les Prêtres-Navigateurs. On murmure qu'ils arrivent à «s'engoulfer» (aller d'une île à l'autre) sans dommages grâce à des créatures magiques précognitives qu'ils gardent cachées à fond de cale.

Les races de l'archipel

Les Gaëls sont une des deux races principales de l'île de Malienda, originaires de la Myriade. Leur culture et leur apparence sont proches de celles des Celtes.
Les Fianna semblent être une branche humaine très proche des Gaëls, mais moins avancée, ils vivent principalement dans les bois, avec un mode de vie nomade.
Les Barbares sont plus anciens que les Gaëls, et leur civilisation primitive. On pourrait les assimiler à des Vikings, mais sans leur culture. Ils luttent souvent contre les Formores.
Ces derniers, en provenance des îles du Grand Nord sont un peuple très raffiné, mais sans aucun sens moral, vivant pour la beauté et la destruction (inspirés des Formoirés des légendes celtiques).
Les Mélènes ne quittent presque jamais leurs îles et il semblerait que leurs habitudes de vie les rapprochent des Grecs antiques.
Les chroniqueurs estiment que les Mahoteks viennent d'une autre partie du monde, peut-être d'un des continents extérieurs (notamment le continent Est où la rumeur situe la ville mythique de Laelith). Ils sont proches des Mongols, et prompts à la guerre et aux conquêtes.
Les Swangs, leurs voisins, semblables aux Indiens d'Asie, préfèrent lutter contre eux de façon passive, en rendant les traversées maritimes encore plus dangereuses.
Les Elfes, auparavant une simple légende, sont apparus il y a quelques siècles sur l'île de Malienda, on murmure qu'ils viendraient des îles de Boriane.
Tous les renseignements que nous avons sur Dwenémène sont tirés de vagues légendes. L'archipel est complètement recouvert, dit-on, d'une forêt épaisse et luxuriante appelée la «forêt des nuages» dans laquelle s'élèvent des temples dédiés à des divinités assoiffés de sang.
En ce qui concerne Solune, la seule source de connaissance est un conte que l'on raconte aux enfants! D'après celui-ci, les habitants de ce lointain archipel seraient des primitifs de très petite taille, capables de chevaucher de gigantesques oiseaux carnivores.

Pierre Rosenthal
et Marc Deladerrière

Le Rêve d'Icare

Pierre Lescanne est un sympathique lecteur belge qui a eu l'excellente idée de concevoir un supplément Simulacres consacré à la découverte de l'aviation. Il s'agit d'un livret de 90 pages en noir & blanc, tapé à la machine, très bien écrit. Une section explique l'histoire de l'aviation, une autre décrit les aviateurs célèbres, puis on vous apprend comment, en termes de jeu, concevoir un prototype qui, peut-être, volera. Enfin, deux scénarios policiers situés en 1906 et 1908 dans le milieu de l'aéronautique vous plongeront dans l'ambiance des *Faucheurs de marguerites* (ou encore dans une période proche des *Brigades du Tigre*). Même si vous ne jouez pas à Simulacres, ce livret pourrait vous servir, à faible coût, de référence pour Maléfices™, ou encore, vu la construction des enquêtes, comme base de scénario pour un grandeur-nature. Il serait vraiment dommage de vous en priver!
Le Rêve d'Icare, disponible chez Pierre Lescanne, 223 rue de la Poste, B-1030 Bruxelles, Belgique. Prix: 60 FF ou 350 FB, port compris (par chèque en Belgique, Eurochèque ou mandat postal international dans la communauté européenne).



TORG™

LA GUERRE DES RÉALITÉS™

L'invasion continue...





METALLIQUES

COLLECTION

Tant de nouveautés cet automne que, de dossier, point il n'y a dans ce numéro!

LES NOUVEAUTES

La vedette de cette fin d'année, c'est RAFM, une marque canadienne dont vous ne verrez pas trace ci-dessous, mais qui risque d'occuper d'ici peu une bonne partie de cette rubrique. Elle vient d'obtenir en effet, coup sur coup, les droits pour les figurines officielles de Star Trek, Star Wars et l'Appel de Cthulhu (et elle est en négociation sérieuse avec Steve Jackson Games pour produire une série de figurines Car Wars). Surveillez les vitrines des boutiques les plus dynamiques, elles devraient recevoir les premières nouveautés de ces différentes séries d'ici Noël.

ALTERNATIVE ARMIES

Vingt-quatre nouveaux blisters! Un contrôle anti-doping s'impose. Dans le désordre, on note des Braves des plaines (VFL 09) : quatre Indiens avec notamment un chef superbe au regard fier, de nouveaux blisters Free Companies (VFC 19 à 22) et l'Empire Shia Khan (VSK 06 à 10), les zombies II et leur commandement (VTN 11 et 12), pleins de détails bien gore : intestins qui pendent hors du corps, magicien mangé par les vers...

Si personne n'est barbouillé, on continue avec des squelettes avec arcs, lances et leur état-major (VNT 13 à 16), de l'infanterie elfe de la garde (CE 10 et 11), des soldats fomoriens mi-orques mi-gremlins (CM 13), et des guerriers milésiens (CM 9) que l'on peut appeler barbares, Celtes ou Dunlendings. Ils sont tout simplement fabuleux, pleins de détails et dans des attitudes réalistes. Seuls les barbares de Marc Copplestone (Grenadier) peuvent supporter la comparaison. Et dans la foulée, on a droit au commandement, au char à faux et aux mort-vivants (CM 10, 11 et 12) qui sont aussi bien.

Terminons avec mon préféré : La Compagnie du magicien (VFL 11), ensemble plein d'esprit réunissant un magicien, son apprenti, leur mule et la grosse brute qui les accompagne. Le tout est plein de petits détails qui vous feront craquer (petit familier perché sur la mule, souris dans la poche de la grosse brute...). Sans parler du fait que c'est de loin le blister idéal pour Ars Magica.



En route vers le covenant le plus proche, voilà une fière équipe pour Ars Magica signée Alternative Armies.



Emportés par leur fureur guerrière, certains Milésiens ont oublié de passer leur tenue de bataille (Alternative Armies).



Force de frappe du magicien, ce puissant guerrier semble tout ignorer de la signification des initiales QI.

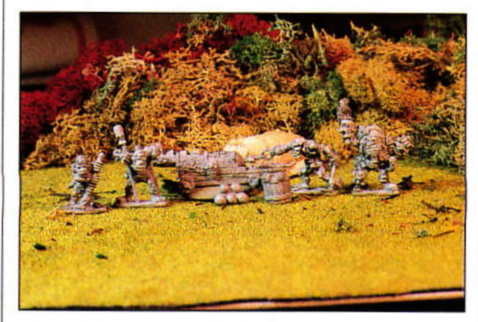
ARMAGEDDON E.M. DIFFUSION

Ô joie, elles sont enfin là! Et pour un deuxième essai, E.M. Diffusion a réussi la transformation : une guerrière qui n'est autre que la petite sœur de Conan (BH 02), un voleur en pleine action (PNJ 01), une aventurière à la lanterne (PNJ 02) tellement réussie que j'ai cru avoir affaire à une figurine de Marc Copplestone, et deux saltimbanques très originaux : un montreur de singe et une barde avec tambourin et mandoline. Si les graveurs font autant de progrès pour la prochaine série, il va falloir s'accrocher aux branches.

ATF/SIROZ

Le canon des orques pirates est enfin sorti, et c'est une nouvelle preuve de l'apparition dans notre Hexagone de graveurs de très grand talent. Le travail de M. Bocognano est ici digne de Citadel (à l'époque de son âge d'or) : peu ou pas de coulure, souci extrême du détail (perroquet, canon richement gravé), humour, tout est réuni pour vous permettre de réaliser une de vos plus belles saynètes.

La prochaine présentera une chasse au géant menée par des nains ; nous l'attendons avec impatience.



Corne de bouc, moussaillon !
Les pirates orques ont repris l'Ile de la Tortue (Siroz).

CITADEL/MARAUDER

Y a-t-il encore des graveurs chez Citadel? On peut se le demander au vu des nouveautés des deux derniers mois : une belle Slasha Gargant en 6 mm (B 2824) et quelques vaisseaux pour Space Fleet. La consolation est toujours la même : des rééditions il est vrai splendides, notamment chez les nains (nain tueur de dragon entre autres) et les gobelinoïdes (archers orques et cavaliers gobs). Pour Blood Bowl, réédition des joueurs du chaos, qui tombent à pic pour célébrer la nouvelle édition du jeu en français. Enfin, deux nouveaux blisters de nains Marauder sympas : les Iron Breakers et les Longuebarbes (BMM 16).

FANTASY FORGE

Les décors sortis le mois dernier (dont je vous ai parlé dans CB 65) sont les premiers d'une série ☞

RAL PARTHA

DRAGON EN ARMURE
R 382

LES VILAINS DE KRYNN
(8 personnages, 1 dragon)
R 377



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon

Je désire recevoir (cocher les références désirées):

❑ R 377 LES VILAINS DE KRYNN	120,00 F
❑ R 382 DRAGON EN ARMURE	135,00 F

(frais de port et d'emballage compris)

Ci-joint mon règlement total de ,00 F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de:

JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 PARIS

NOM : .... **PRENOM :** ....

ADRESSE : ....

....

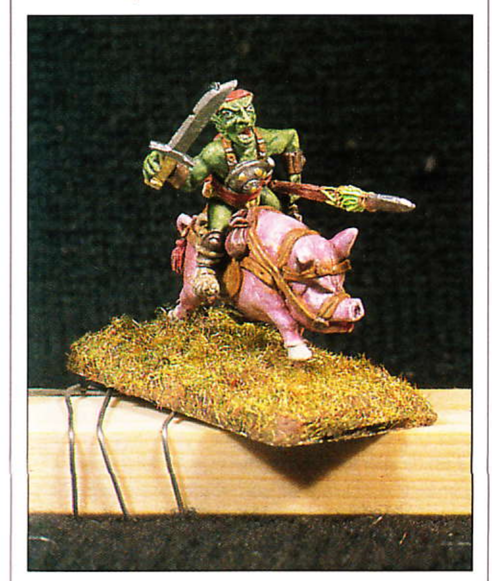
Figurines vendues non montées et non peintes. Modèles présentés peints et photographiés par Bruno Allanson


TEMPS LIBRE
Chez nous vous trouverez de tout,
Figurines...
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31
Métro Saint-Paul le Marais
Ouverture
du mardi au samedi
de 10 h 30 à 18 h 30
V.P.C.
...Jeux
• Jeux de rôle • Wargames •
• Jeux de plateau •
• Maquettes • Dioramas •
• Livres SF et Fantastique •
• Armes G.N. •
dans un nouvel espace au sous-sol
Pour le prochain Casus Belli,
préparez vos crayons, et aussi vos agendas.
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOIN
BASTILLE
HOTEL DE VILLE
METRO St PAUL/LE MARAIS

de décors officiels pour Fantasy Warrior. Cinq nouveaux blisters de Nexus Marines (réf. BN 04 à 08) sont parus, ils sont vraiment beaux et finement gravés, et pourront se mélanger à n'importe quelle autre gamme.

FOLIO WORKS

C'est en fait la nouvelle marque adoptée par les figurines produites pour Fantasy Warlord. Beaucoup de rééditions et quelques nouveautés parmi lesquelles deux modèles de gob sur porc, car vous pouvez au choix prendre ce dernier en carénage normal ou blindé. D'une allure folle sur le champ de bataille, et très amusant à peindre, le gob sur porc devrait être un des gros succès de l'hiver.



Gobelin sur porc Olid... euh, de Folio Works.

GRENADIER

De nouvelles figurines dans la série Fantasy Warrior : des amazones, des mort-vivants et deux nouveaux blisters de Copplestone : des arbalétriers humains et un commandement d'elfes montés, toujours aussi bien gravés. La série Fantasy Personnalities II de Julie Guthrie compte maintenant une vingtaine de références dont certaines sont très réussies. La première boite de figurines pour Cyberpunk est sortie, et constitue un assortiment de départ quasiment indispensable pour tous les MJ de ce jeu.

Enfin, contrairement à toute attente, la dernière boite de figurines pour Star Wars est sortie : il s'agit des fameux soldats d'apesanteur dont j'avais parlé à de multiples reprises. Elles ne sont pas géniales, et il faut espérer que les premières RAFM seront de meilleure qualité.

Enfin, le rhinocéros de guerre de l'armée barbare devrait être disponible ce mois-ci, c'est une grosse pièce de toute beauté.

METAL MAGIC/CJR

Peu de nouveautés mais comme toujours de qualité : un trône elfique avec deux encensoirs (C 1018 p), un géant des collines (C 1034 a) et un autre des bois (C 1034 b), six minotaures avec armes diverses et variées (C 1038 a à 1038 f) et enfin quinze nouvelles figurines SF : les Cybertechs secs.



Face à deux Alternative Armies armées comme un croiseur lourd de l'Empire, que deviendra ce pauvre space marine Fantasy Forge ?

PRINCE AUGUST

A chaque bimestre sa nouvelle série Mithril. Cette fois, nous avons droit à la légende de Tùrin : Tùrin « Neithan » le hors-la-loi (M 215) ; Morwen et Nienor (M 216), mère et sœur de Tùrin ; Thingol, roi de Doriath (M 217) ; hors-la-loi du Teiglin (M 218) ; Mim et Ibun (M219), les nains amis de Tùrin ; Tùrin Gorthol « Heaume de terreur » (M 220) ; Beleg « Arc de fer » (M 221), elfe sindar à l'adresse incomparable ; deux orcs de Morgoth (M 222) ; une sentinelle loup (M 223) ; et Gwindor, seigneur elfe de Nargothrond (M 224).

Enfin, grande nouvelle pour tous les collectionneurs de cette série, le Mithril Handbook est annoncé pour fin 91. Il présentera des photos de toutes les figurines (même celles épuisées), un topo des différentes races des Terres du Milieu et bien d'autres choses encore.



Héros elfes prenant le frais au pied des murailles d'Ost-in-Endil (Prince August).

RAL PARTHA

Comme pour Alternative Armies, un sérieux contrôle antidoping s'impose : 25 figurines en deux mois, c'est un rythme inhumain pour les collectionneurs. Et en plus elles sont belles !

On trouve deux nains guerriers avec haches (R 396) ; un ent (R 398) qui trouvera sans honte sa place à côté de ses congénères de Prince August ; un hippogriffe (R 399) ; une reine guerrière avec son chien de guerre (R 402) ; un champion en armure et un guerrier nain (R 405) ; un guerrier et une guerrière (R 406) à la force de frappe impressionnante, chacun ayant une arme dans chaque main ; un chef de guerre et une guerrière elfe (R 407) ; un gentilhomme accompagné d'une reine de guerre fort jolie (R 408).

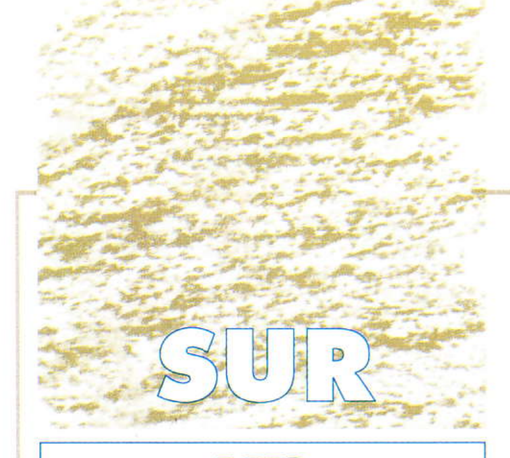
Dans la série des figurines officielles pour AD&D, vous pourrez vous ruer les yeux fermés sur la boite intitulée Les habitants de Ravenloft (R 397) qui contient une dizaine de figurines remarquables, du vampire à la « vampirette », en passant par Lord Soth et d'autres personnages aussi sympathiques. Figurines toutes de qualité irréprochable.

Les premières figurines pour Shadowrun devraient déjà être en vente, et nous y reviendrons dans un prochain numéro.



Ce nouveau dragon Ral Partha vient d'effectuer ses premiers essais en vol. S'il est homologué, il se posera dans vos boutiques début décembre.

Textes : François Décamp
Photos : Christophe Santerre
Enluminures et merveilles peinturluresques : Bruno Allanson et François Décamp



un PLATEAU

SPACE CRUSADE

Parmi les produits Milton Bradley, nous vous avions présenté Heroquest comme une bonne façon d'initier votre petit frère à certains plaisirs du jeu de rôle. Ne commettez pas aujourd'hui l'erreur de lui offrir Space Crusade, car ce jeu de plateau de SF, c'est à vous qu'il faut l'offrir !



LJJD-0-5 : 30

Les sensoriums du vaisseau Esprit de victoire venaient de repérer le Space Hulk, une immense carcasse composée de milliers de navires spatiaux plus petits, surgie de nulle part. Il semblait se diriger droit sur la planète Phaedel IV. L'astropathe qui l'avait repéré avait tellement été choqué par cette vision d'apocalypse qu'il en était mort, comme électrifié, après avoir hurlé son désespoir, comme si les portes de l'enfer venaient de s'ouvrir. Le Space Hulk apparut alors juste en face du vaisseau. Les sirènes d'alerte se mirent à hurler. Vermtrax se dirigea d'un pas presque mécanique vers la salle de briefing, il n'en menait pas large. Au loin, les rampes de missiles Whirlwind tentaient vainement de percer la coque du Space Hulk Messager du crépuscule. Les armes du vaisseau amiral n'y parvenaient pas et l'immense carcasse s'approchait dangereusement de l'atmosphère de Phaedel IV. Si dans une heure la nef monstrueuse n'était pas détruite, les marines devraient la prendre d'assaut. Vermtrax était persuadé qu'il serait d'ici peu de temps dans une barge de débarquement. Un aller simple pour l'enfer.

Le thème de Space Crusade est d'une simplicité déconcertante : il s'agit pour le (ou les) joueur (s) Marine de l'espace de « nettoyer » une gigantesque carcasse spatiale défendue par le joueur Extraterrestre. Si, dans Heroquest, ce joueur était l'équivalent d'un maître de jeu (et donc risquait quand même de s'ennuyer un peu) il est ici un adversaire très coriace qui participe réellement à l'action. Bien sûr, l'aspect « rôle » est légèrement laissé de côté mais les principaux mécanismes de ces dits jeux sont reproduits fidèlement.

Le système de jeu est assez proche de celui d'Heroquest et utilise un grand nombre de dés spéciaux qui permettent de quantifier les dommages causés par les diverses armes utilisées aussi bien par les marines que par les troupes extraterrestres. Les déplacements ne sont pas aléatoires et dépendent uniquement des performances de chaque personnage. Le plateau de jeu est en volume et tous les protagonistes sont représentés par des figurines en plastique (certaines, surtout les marines et les dreadnoughts, sont tout simplement magnifiques). Il faut noter que toutes ces figurines peuvent être utilisées avec d'autres jeux de la gamme Games Workshop (Warhammer 40,000 et Advanced Space Crusade). Le matériel fourni est imposant, même au regard des standards de jeux américains et anglais. On peut jouer immédiatement après l'ouverture de la boîte.

LJJD-2-6 : 41

Derrière ses lunettes noires et son respirateur, le komissar regardait les vingt sergents rassemblés devant lui. L'ordre des Ultramarines ne pouvait pas supporter une défaite. L'empereur venait de leur faire l'honneur suprême d'être de la première vague d'assaut du Space Hulk Messager du crépuscule. Aucun marine ne devait faillir, ou sa faiblesse tacherait à jamais l'honneur du Chapitre. Il devait veiller à ce que tous en soient conscients. Il arpenta les rangs et se figea devant le sergent Vermtrax. Il approcha son visage du sien et murmura : « Quel est votre but ?

— Servir l'empereur.

— Que veut l'empereur ?

— Que nous mourions pour lui.

— Pourquoi votre épaulette gauche n'arbore-t-elle pas le sceau de pureté que l'empereur, par mon intermédiaire, a fait l'honneur de vous donner ?

— Je l'ai perdu dans les sables de Phaedel IV lors de l'assaut du complexe souterrain Cranium.

— Quel fut le kill ratio de votre squad ?

— Vingt pour un. »

Le komissar se tourna vers les autres sergents et hurla, pour que tous l'entendent : « Même si ce sergent ne porte plus l'insigne qui prouve sa valeur aux yeux de l'empereur, il est de ceux qui iront porter aujourd'hui sa parole aux hordes chaotiques. Messieurs, il est l'heure de partir. Ce jour sera pour vous celui du jugement dernier ! »

Chaque joueur Marine dirige une unité de cinq personnages qui comprend un commandant et quatre hommes de troupe. Ce commandant est le principal acteur du scénario et dispose de 5 points de vie (à la différence des hommes de troupe qui sont plutôt des faire-valoir et qui meurent au premier point de dommage reçu) et d'un armement spécialisé. Le joueur, après avoir pris connaissance de la mission qu'il doit réussir, choisit les armes dont il va doter ses troupes (à l'aide d'un grand nombre d'armes amovibles), ainsi que les gadgets et les tactiques de combat qu'il pourra utiliser (à l'aide de superbes cartes en couleur). Une partie peut être mise en place, côté Marines, en moins de dix minutes. Il est cependant conseillé aux joueurs de se concerter afin que tous n'axent pas leur armement sur un même type de cible.

LJJD-4-7 : 23

Le petit bonhomme qui remplaça le komissar pouvait paraître bien fragile au milieu de tous ces grands hommes vêtus de leurs armures bleu-nuit. Il n'en était rien. Cette petite créature humanoïde n'était autre qu'un squat. Mais il tenait le rôle d'adeptus mechanicus dans ce chapitre des Ultramarines. Il commença à parler tout en arpentant la grande salle de briefing. « Votre boulot consiste à réduire en bouillie ces bâtards d'orks et tous ceux qui s'allieraient à eux. Mon boulot c'est de vous filer du matos à viander suffisamment performant pour qu'il n'y ait pas de malaise. J'ai reçu les rapports en provenance directe du sensorium du vaisseau et je peux vous dire qu'vous allez pas être à la

fête. Je ne saurais trop vous conseiller mon pote (il posa la main sur une représentation holographique d'un assault cannon). Sa cadence de feu est suffisante pour que votre squad ne soit, lors d'un combat, qu'une moissonneuse-batteuse dans un champ de blé. Et croyez pas que j'essaie de vous foutre dedans. Si vos armes lourdes tombent en carafe, je serais pas là pour les réparer, alors remuez-vous un peu le cul et foncez. J'ai pas que ça à faire. Les orks on les en... »

L'arsenal proposé au joueur Marine comprend le terrible canon d'assaut qui sert à « arroser » plusieurs cibles en même temps, le lance-missiles qui est principalement utilisé contre les cibles blindées, les Melta bombes qui sont presque le seul moyen sûr pour éliminer une dreadnought (si vous trouvez un homme assez courageux pour aller la placer directement sur le corps de la créature) et les cibleurs qui permettent d'amplifier la puissance des armes sur lesquels ils sont fixés. Le joueur équipe ses hommes à son idée. Cela permet, dans le cas de plusieurs joueurs Marines, de créer des unités différentes et complémentaires Pour ce côté très « tactique » je recommande Space Crusade même aux habitués de Space Hulk ou de Warhammer 40,000. Inutile cependant de préciser qu'il est rare que le matériel choisi corresponde au type d'adversaire qui va vous attaquer (le joueur Extraterrestre connaît exactement le matériel dont vous disposez et va s'en servir pour mettre au point sa stratégie).

LJJD-5-8 : 31

Ozgul, en entendant les coups sourds et répétés des missiles qui touchaient la coque de son Space Hulk, eut envie d'improviser un petit chant guerrier. Il commença à hurler en frappant son plastron couvert de plaques métalliques avec un rythme frénétique. Un gretchin, armé d'un tromblon au look archaïque se mit en tête de l'accompagner et hurla à son tour. Ozgul sortit son bolter d'un geste large, posa son canon sur la tempe du gretchin et fit feu : « Ils sont cons ces gretchins ! » Tous éclatèrent de rire. Ils se dirigèrent ensuite vers l'armurerie. Comme les armes commençaient à manquer, plusieurs orks en vinrent aux mains. Ozgul fut obligé de les séparer (à grands coups de bolter) pour ne pas voir son squad réduit de moitié. Puis ils entonnèrent leur chant de guerre tout en se dirigeant d'un pas rapide vers leur poste de combat.

« A qui j'arrache un bras, à qui j'éclate un g'nou ?
Et çui qui va manger son bolter il est où ?
Vous êtes une bande de ploucs et vot'matos il pue
Dégagez faces de Squats, avant qu'on vous chie d'ssus ! »

Côté joueur Extraterrestre, le travail est beaucoup plus complexe. Il doit préparer ses troupes, les placer sur le plateau au fur et à mesure que les joueurs Marines arriveront à leur contact et les fera agir une fois qu'ils seront découverts. Ces troupes peuvent être composées de petits gretchins (goblins), d'orks ou de marines du chaos. Sans parler des terribles dreadnoughts (des robots de combat qui ressemblent à s'y méprendre à l'ennemi de *Robocop* dans le film du même nom, j'ai nommé ED-209) qui peuvent éliminer en un seul tour de combat la moitié d'une unité de marines (ou tuer sur le coup un commandant).

Il devra aussi développer un véritable plan de bataille en attaquant les marines au bon moment et là où ils auront le plus de mal à déployer leur terrifiante puissance de feu. S'il ne peut pas y avoir plus de quinze marines en jeu en même temps, le joueur Extraterrestre, lui, peut les attaquer avec des vagues de trente créatures, ce qui donne une impression de la taille des combats (au moins par rapport à Heroquest). Des renforts lui permettent même de remettre en jeu des pions déjà éliminés. Les marines sont avantagés par leur matériel mais peuvent être rapidement dépassés par le nombre de leurs adversaires.

LJJD-7-9 : 10

Autour de Vermtrax les traces de bolters zébraient les murs de la salle de contrôle. Le son de l'assault cannon résonnait encore à ses oreilles, comme le bourdonnement d'une grosse abeille prise au piège. Son bras gauche, arraché par la lame de combat d'un ork gisait au sol. Le sang de ses frères se mêlait aux flots verts qui sortaient en gros bouillons des plaies béantes de ce qui était, il y a quelques minutes, des orks. Il sentit ses genoux plier sous lui et s'écroula. La vue obscurcie par un voile carmin, il eut à peine le temps de voir un marine de l'ordre des Blood Angels se pencher vers lui et lui murmurer : « Mission accomplie. Nous ne vous oublierons jamais. »
Au loin, les premières vagues d'assaut orks entraient en contact avec l'élite des Blood Angels. C'était un beau jour pour mourir.

Même si le but ultime de tout scénario reste souvent la destruction de ses adversaires, il arrive que ce soit un peu plus subtil, voire carrément élaboré[1]. L'intérêt du jeu réside aussi dans le développement des performances de votre unité, si au moins un membre de celle-ci survit, et les capacités offensives du joueur Extraterrestre s'il remporte la partie. Ce côté acquisition d'« expérience » est tout à fait intéressant et ajoute une autre dimension au jeu. Les joueurs sont de plus en plus motivés au fur et à mesure des parties et la campagne s'arrête dès qu'une unité de marines ou que le joueur Extraterrestre atteint le plus haut grade (Capitaine Senioris pour les marines et Seigneur du Chaos pour l'Extraterrestre), ce qui arrive le plus souvent au bout de quatre à cinq parties.

Croc

1) Surtout si vous faites l'acquisition de l'extension Mission dreadnought qui ajoute du nouveau matériel et de nouveaux adversaires.

Scénario : Pour l'honneur !

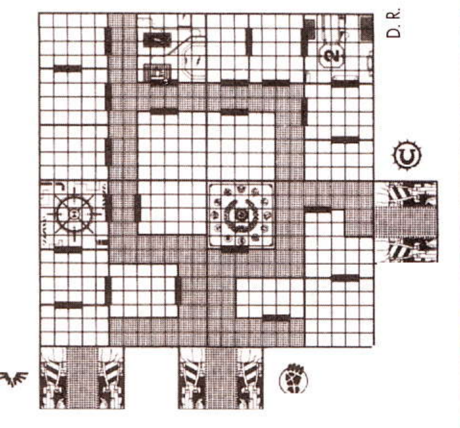
Mission principale

Mission : 548/3-secteur 103 – Récupération du dossier XM-11

L'escadron Radius, compagnie Beta, a été éliminé par les troupes extraterrestres du Space Hulk Messager du crépuscule. Il comportait, outre les quatre hommes et le commandant, un komissar de haut rang qui devait enquêter sur la loyauté des marines en combat. Il portait sur lui un sceau de pureté et un dossier très important pour les troupes de l'empire. Vous devez récupérer ce dossier.

D. R.

Le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui ramènera le dossier à son point de départ (la pince d'arrimage).


D. R.

Mission secondaire

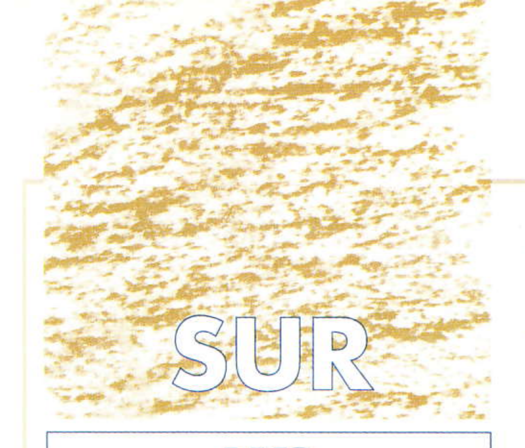
Les forces extraterrestres disposent d'un dreadnought qui doit absolument être éliminé.

Le jeton de mission secondaire sera accordé au joueur Marine qui détruira le dreadnought.

Blips : tous.
Renforts : aucun.
Règles spéciales : le dossier est placé sur la case le plus en haut à gauche du plateau de jeu. Prendre le dossier coûte une case de déplacement à un personnage qui se trouve sur la case du dossier. On peut récupérer le dossier en tuant son propriétaire et en dépensant une case de déplacement à l'endroit où il est mort.

FICHE TECHNIQUE

Space Crusade
Un jeu en français de MB France
Conception : Games Workshop
Matériel :
– Figurines : 3 commandants de marines, 12 marines, 8 orks, 14 gretchins, 3 genestealers, 2 commandants de marines du chaos, 4 marines du chaos, 4 androïdes et 1 dreadnought.
– Accessoires pour figurines : 15 sacs à dos, 27 armes.
– Plateau de jeu : 4 salles, 4 murs, 24 portes, 3 sas, 5 attaches de mur, 32 jetons Blips, 32 jetons de renforts.
– Cartes : trois jeux de 12 cartes division, 64 cartes événements.
– 3 panneaux de contrôle pour gérer les divers paramètres du jeu.
Et quelques pions et marqueurs de plus, avec un livret de règles, un livret de scénarios et de nombreux dés spéciaux.
Supplément paru: Mission dreadnought.
Nombre de joueurs : de 2 à 5.
Prix indicatif : 320 F.

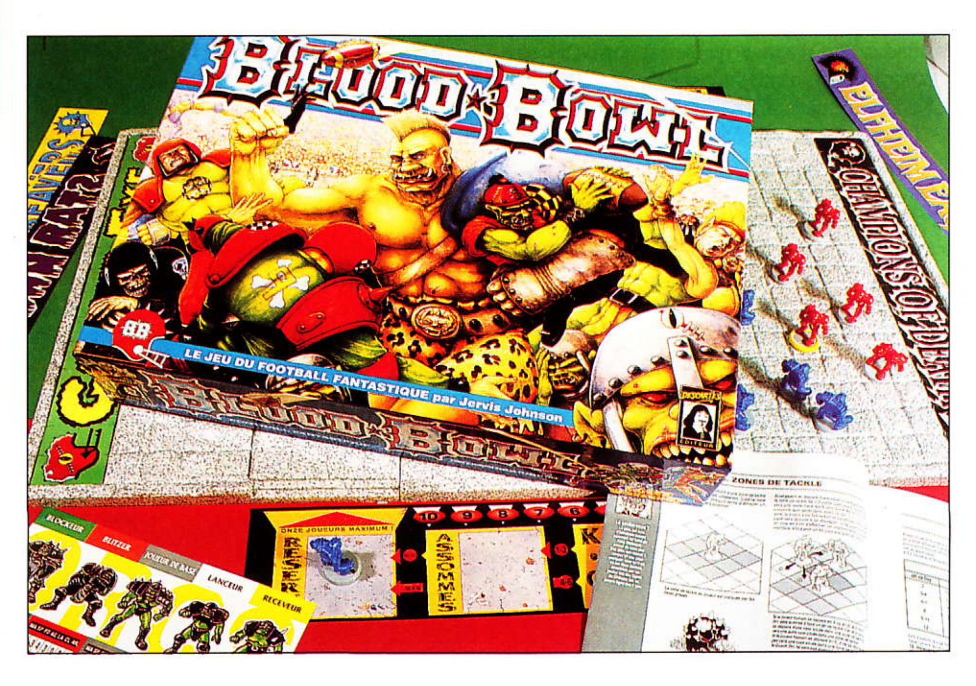


un **PLATEAU**

BLOOD BOWL

2e édition

Jeux Descartes, qui avait déjà assuré en 1987 la traduction de la première version des règles de Blood Bowl, nous offre aujourd'hui la seconde édition, plus belle et surtout plus travaillée, de ce qui est déjà devenu un classique pour certains.



Coup d'envoi !

Question : qu'est-ce qui pèse 1,180 kg et mesure 42x29x8 cm ? S'il peut paraître curieux de commencer la critique d'un jeu comme Blood Bowl par ses mensurations, c'est qu'il vaut mieux aborder un tel produit avec ordre et discipline.

« Blood Bowl, mais qu'est-ce donc que Blood Bowl ? », se demande le lecteur qui vient de passer dix ans en hibernation. La réponse est simple : c'est LE jeu du football fantastique, une simulation sportive et sanglante, plus proche du *Rollerball* que du rugby, dans laquelle s'affrontent deux équipes de guerriers armés jusqu'aux dents de leur courage, de leur habilité et parfois même de quelques instruments plus tranchants. Voilà pour le football. Quant au fantastique, pauvres novices, apprenez qu'il est inhérent au jeu puisque les joueurs peuvent non seulement être humains, mais aussi et surtout nains, elfes, orcs ou autres représentants des races habituellement réservées aux jeux de rôle médiéval-fantastique.

Une fois la boite ouverte, deux questions viennent tout de suite à l'esprit. La première étant : « Comment ont-ils fait entrer tout le matériel dans cette boite, sans qu'elle ne m'explose au visage quand je soulève le couvercle ? » (Reportez-vous à la fiche technique pour avoir une idée de ce que contient la boite.) C'est surtout le plateau de jeu qui se fait remarquer en donnant tout son sens à l'expression « jeu de plateau ». Le terrain de jeu est en effet entièrement en relief et mesure 39 cm sur 72 une fois assemblé. Un nouveau matériau a d'ailleurs été spécialement conçu pour la construction de ce terrain de jeu, qui remplace le gazon employé dans l'édition précédente. Les mauvaises langues insinuent que l'Astrogranit® ressemble à du polystyrène expansé, mais des rumeurs affirment qu'il serait constitué des os broyés des victimes des matchs du précédent championnat de Bretonnie extérieure.

La seconde question que se posera le joueur c'est : « Comment je fais pour tout remettre dans la boite après une partie ? » C'est l'une des bonnes surprises de la seconde édition : elle peut aussi servir de casse-tête, par exemple pour se calmer les nerfs après une partie mouvementée.

Passe !

Restons sérieux (encore que ce ne soit pas vraiment dans l'esprit du jeu), et attardons-nous un peu plus précisément sur le contenu de cette seconde édition.

L'adaptation a été réalisée avec la plus grande fidélité par rapport à l'original. La maquette, le contenu des livrets de règles et le matériel sont exactement identiques à ceux de l'édition anglaise. Il ne s'agit donc pas d'une version bridée réalisée spécialement pour un public français, jugé plus crétin que son homologue d'outre-Manche, comme cela s'est déjà vu dans le milieu du jeu de simulation[1]. Le parti pris de la traduction a été de conserver la majorité de la nomenclature originale. Blood Bowl est en effet très inspiré par le football américain, et traduire les termes techniques et surtout les noms, races et marques distinctives des équipes aurait enlevé au jeu beaucoup de son charme et de sa « couleur locale ».

De plus, la quasi-totalité des jeux Games Workshop (l'éditeur de la V.O.) utilise plus ou moins le même décor. C'est également le cas de Blood Bowl, dont l'univers est celui de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, et les joueurs évoluant dans le Reik ne seront pas dépaysés par des équipes qui s'appellent Reikland Reavers ou Middenheim Marauders, et encore moins par les sympathiques Skavens, créatures spécifiques à l'environnement de WJRF.

Interception !

Le premier livret contient tout ce qu'il faut savoir pour débuter une partie en moins de 15 minutes, ainsi que les règles avancées. A la lecture de celles-ci, il devient rapidement évident que les « avancées » sont en fait les règles de base, et que les règles de démarrage rapide sont plutôt des règles « attardées »... sur lesquelles, justement, la plupart des joueurs ne devraient pas trop s'attarder s'ils veulent apprécier à sa juste valeur le fonctionnement du jeu, dont voici un résumé rapide.

Une équipe de Blood Bowl est constituée de seize joueurs, dont onze au maximum sont en même temps sur le terrain. Chacun d'eux dispose de sept caractéristiques : Mouvement, Sprint, Force, Agilité, Lancer, Calme et Armure. En plus des joueurs de base, dont l'intérêt principal est de n'avoir rien de remarquable, une bonne équipe doit compter un certain pourcentage de Lanceurs, de Receveurs, de Blockeurs et de Blitzers. Les Lanceurs et les Receveurs s'occupent de faire passer le ballon d'un point à un autre du terrain en essayant d'éviter les interceptions. Les Blockeurs bloquent (d'où leur nom) les percées ennemies ou avancent droit devant eux pour passer en force. Virtuellement non stoppables, leur puissance est souvent créée au détriment de leur Agilité ou de leurs possibilités de lancer ou de rattraper le ballon. Les Blitzers, polyvalents, sont les véritables stars de Blood Bowl. Ils savent tout faire, ils sont beaux, grands, intelligents et, selon la formule consacrée, sentent bon le sable chaud. C'est souvent grâce à eux que sont marqués les points des matchs.

Les deux équipes une fois installées sur le plateau, la partie va se dérouler suivant des phases simples de progression, de lancers et de résolution de combats. Elle s'achèvera lorsqu'une équipe aura réussi à marquer un certain nombre de points, fixé d'un commun accord par les joueurs. La première édition du jeu privilégiait le massacre dans la bonne humeur et la débauche d'effets spéciaux, au détriment d'une certaine cohérence de jeu. Grâce à des règles plus dépouillées et plus claires, cette seconde version gagne ses galons de jeu de simulation à part entière. En se concentrant sur les diverses combinaisons entre les joueurs et le ballon, le jeu gagne en simplicité, mais aussi en efficacité.
Sans rentrer dans le détail des changements effectués, précisons que la force n'est plus la caractéristique essentielle d'une partie, et que désormais une équipe entièrement composée d'elfes, et dont le jeu repose sur une technique aérienne (lancer du ballon), ne sera plus inéluctablement destinée à servir de paillasson à ses adversaires. La meilleure équipe ne sera plus celle qui réunit le plus grand nombre de kilos de muscles mais bien celle qui aura réussi à se construire une stratégie (même basée sur la force!)... ce qui demande évidemment un plus grand travail à la cervelle des joueurs. Il y a néanmoins des limites aux miracles de l'intellect, et une équipe de halflings aura toujours beaucoup, beaucoup de mal à survivre...
Le second livret se compose de 40 pages de renseignements historiques, géographiques, génétiques et sportifs. Même si elle ne rajoute aucune règle, la lecture de ce livret est indispensable. Les auteurs ont réussi, en un volume relativement court, à créer ce qui fait la différence entre un bon jeu et un «classique»: l'ambiance. Les anecdotes sont savoureuses et les allusions répétées aux joueurs, aux équipes et aux omniprésents chantages et pots de vin donnent l'impression au joueur novice de connaître tous les acteurs et tous les «trucs» de Blood Bowl avant même d'avoir joué son premier match. Bref tout ce qui est nécessaire pour comprendre la substantifique mœlle de cet événement philosophique qu'est un match de Blood Bowl.

Touchdown !

Le joueur particulièrement habitué aux règles de la première édition regrettera sûrement l'absence de tous les détails qui se contredisaient d'une page à l'autre et qui transformaient assez rapidement une partie en boucherie généralisée, sur le terrain ou autour de la table de jeu.
Qu'il se rassure, rien n'a été oublié. Les règles de magie, de tricherie et les règles complètes de championnat existent toujours, elles ont tout simplement été déplacées et sont réunies dans les deux suppléments qui seront parus au moment où vous lirez ces lignes, *Stars de Blood Bowl* et le *Supplément aux règles*, qui sont respectivement les traductions de *Blood Bowl Stars* et du *Blood Bowl Companion*. Ces deux volumes lui fourniront tout ce dont il a besoin pour transformer le terrain de jeu en champ de bataille. Ils s'articulent autour du concept des Stars, ces super joueurs dotés de compétences spéciales ou de pouvoirs qui leur sont propres et dont l'utilisation ajoute encore un intérêt tactique au jeu. Outre la magie, les objets magiques, les mutations, les différentes manières de tricher, les compétences des Stars et les effets de la météorologie, il y a une nouvelle classe de joueur, le Botteur, et de nouvelles races, des garous aux Énormes Monstres. Le *Supplément aux règles* détaille les armes secrètes soigneusement mises au point dans les laboratoires orcs, nains ou humains, et je résiste pas au plaisir de vous citer les cannes sauteuses de l'enfer, les rouleaucrabouilleurs nains ou la balance du chaos.
Une ombre au tableau : certains points de règles présents dans le *Supplément aux règles* et dans *Stars de Blood Bowl* rendent obsolètes leurs équivalents de la boite de base, et il aurait été judicieux de les modifier directement. Il faut cependant bien noter que toutes les règles de Blood Bowl, même les règles avancées, sont optionnelles et seules sont véritablement officielles les règles de base, qualifiées ailleurs d'«attardées». La majorité des joueurs emploieront la dernière mouture des règles, en l'occurrence celle du *Supplément*, mais rien ne les empêche d'utiliser une des versions antérieures.

Coup de sifflet final !

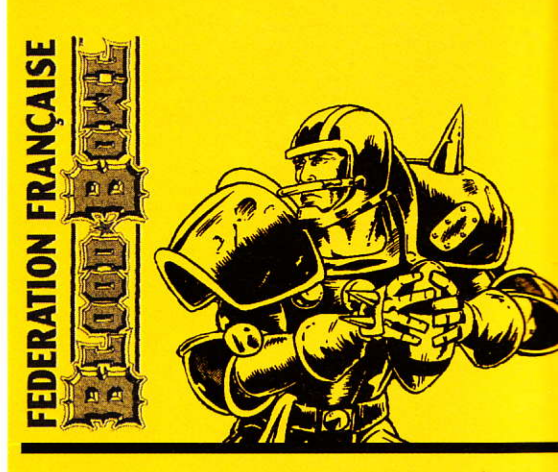
Un jeu de simulation sportive, aussi sanglant soit-il, ne serait rien sans l'organisation d'un championnat digne de ce nom. Bonne nouvelle pour les aficionados des jets de tripes en tout genre, ce championnat existe, il est national, et il en est même à sa seconde saison. Organisé l'année dernière en tournoi inter club, il s'était terminé en apothéose au salon du Jeu de Réflexion de la porte de Versailles. Gageons qu'avec tous les nouveaux joueurs séduits par cette seconde édition, celui de cette année, organisé par la toute nouvelle fédération française de Blood Bowl[2], sera encore plus réussi et doté de nombreux prix. Les inscriptions sont ouvertes à tous, et non plus aux seuls clubs, et des manifestations officielles seront organisées dans toutes les conventions importantes (voir ci-contre le bulletin d'inscription, ainsi que le Calendrier des manifestations).
Qu'attendez-vous pour aller réduire vos adversaires en purée?

Lucie Delage

1) Un exemple récent étant la version française de Hero-Quest de MB/Games Workshop, qui «oublie» une dizaine de pages de règles, ce qui rend de fait le jeu beaucoup plus simpliste.
2) Pour tout savoir sur la Fédération française de Blood Bowl, adressez-vous sans hésitation à la FFBB, Jeux Descartes, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

FICHE TECHNIQUE

BLOOD BOWL 2e ÉDITION
• Boite de base
Jeu de plateau édité en français par Jeux Descartes
Matériel: terrain de jeu en 3 parties, 32 figurines en plastique, 16 humains, 16 orcs, 64 pages de règles illustrées et de détails percutants sur le jeu, 20 bases de couleurs, 5 bandeaux de zone d'en but, 2 bancs de touche, 2 gabarits pour la résolution des rebonds et des renvois, 1 réglette de mesure pour les lancers, 4 ballons, 2 marqueurs, 4 dés à 6 faces, 1 dé à 8 faces.
Prix indicatif: 390 F.
• Stars de Blood Bowl et **Supplément aux règles de Blood Bowl**
2 livrets de 80 pages illustrés et sous couverture cartonnée.



LE CHAMPIONNAT EST LANCÉ!

Toutes les équipes de la région étaient présentes à Orléans pour le premier tournoi officiel de ce Championnat nouvelle formule, organisé par le toujours brillant Dé Strié. Les Scottish Destroyers et les Blood Breakers s'étaient même déplacés de fort loin pour participer à cet événement et pour affronter les équipes locales. Une mention remarquable pour les équipes des Célèbres Clones, qui iront très loin dans ce championnat, le Dé Strié ayant officiellement mandaté ses équipes pour ramener le Trophée 92. Les résultats complets de la période seront communiqués dans le prochain numéro de Casus Belli.

• TOURNOIS OFFICIELS :

– PARIS : 23 et 24 novembre 1991.
1er STRATEGIKON, Rencontres Multijeux de la Ville de Paris. Mairie du XVe.
Contact : Hicham BADRAN, tél. 45.32.94.03. entre 17h et 19h30 les mardi et jeudi.
Inscriptions à la FFBB, 1 rue du colonel Avia-Paris XVe (tél. 46.48.48.26.) jusqu'au 19 novembre.

– LIMOGES : 23 et 24 novembre 1991.
7e salon du jeu de rôle et de simulation.
Contact : LA LUNE NOIRE, tél. 55.34.54.23.

– BREST : 23 et 24 novembre 1991.
Salon du Jeu - MPT de l'Harteloire.
Contact : Emmanuel Perrignon, Guilde de Bretagne tél. 99.63.85.81.

– COMPIEGNE : 30 novembre et 1er décembre 1991.
3e convention de la Guilde de Picardie.
Contact : Sylvian Milstein, 6 place Gambetta. 60800 Crépy en Valois.

– TOURS : 8 et 9 février 1992.
Challenge Ecole Ingénieurs de Tours.
Contact : Olivier Grimaud, Bureau des Elèves tél. 47.27.35.95.

• BOUTIQUES :
– DRAGON D'IVOIRE à Montpellier organisera également des rencontres officielles dont les dates ne sont pas encore définies. (contact : Philippe BALARD, tél. 67.60.54.14.)
– ROCAMBOLE à Lille fait le relais entre les joueurs souhaitant participer au Championnat et les clubs de la région qui organisent des parties régulières. (contact : Benoît CLERC, tél. 20.55.67.01.)

POUR PARTICIPER AU CHAMPIONNAT : INSCRIVEZ VOUS A LA FEDERATION FRANCAISE !
L'inscription est de 50 F. et vous permet de recevoir votre carte de membre, un pin's, un poster, le règlement complet du championnat, de figurer au classement national, etc....

Votre règlement ainsi que vos nom et adresse sont à envoyer à :

**FFBB, DESCARTES EDITEUR,
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15.**

• P n E o T s I • T t E r S è A s N • N b O e N I C I E e S

CLUBS

— **Les Créateurs de Rêves** vous reçoivent samedi dès 14 h à **la MJ de Marcouville (95) Pontoise** pour JdR, wargames. Emmanuel au (1) 30.73. 87.19.

— **Les Maîtres sorciers** vous donnent rendez-vous le samedi de 14 h à 19 h demander Fabrice après 19 h au (16) 21.23.33.42 **(62000 Dainville Arras)**.

— Cherche **club de jeux de rôle à Montigny le Bretonneux**. Téléphoner à Laurence après 17 h au (1) 30.96.04.45. Merci d'avance !

ECHANGES

— Echange jeux de rôle **Middle Earth vo contre vol 1, 2 et 3 Most Wanted (V&V)**. Biérent Laurent - 19 rue Paul Vaillant Couturier - **92300 Levallois**.

— Ech. **AdC, BB, E&D, Chill, Dracula... contre tout sur Chevaliers (JdR, wargame, JdP) sauf Pendragon**. Fabien au (16) 90.34.52.13.

— Echange **TSR Collector Cards : Set1, Set2.** Guillaume Pinglaut - 100 rue de Nantes - **77290 Mitry Mory**. Tél : (1) 64.27.89.20 après 17 h.

PARTENAIRES

— Cherche **joueurs(euses) AD&D pour MD diabolique**. Christophe au (16) 94.05.27.25.

— Cherche **joueurs-joueuses tous JdR et JdP sur Gif-sur-Yvette (91) ou Paris**. Julien au (1) 60.12. 42.01 après 17 h urgent !!!

— Cherche **joueurs(euses) ou club pour jouer à AD&D (je suis MJ) sur Grenoble**. Contacter Cédric au (16) 76.09.44.14 entre 18 h et 21 h. Merci.

— J'ai 13 ans et je cherche un **club pour jouer aux JdR ou JdP près du 14e**. Ecrire à Nicolas Tchang - 15 rue Guilleminot - **75014 Paris**.

— Thierry 24 ans **cherche wargameur pour wg napoléonien/WW2 sur St-Brieuc**. Ecrire à T. Bothorel - 51B r Notre-Dame - **22000 St-Brieuc** ou tél : (16) 98.81.05.48 le w-end.

— Cherche **joueurs(euses) 17-21 ans pour tous JdR/JdP près de Metz**. Philippe Helvic - 77 rue Principale - **57640 Servigny-les-Ste-Barbe**.

— Cherche **joueurs(euses) 18 à 30 ans pour tous JdR/JdP sur région Poissy (78)**. Téléphoner à Jérôme au (1) 30.65.93.26.

— Cherche **joueurs sérieux et motivés pour wargames (Gulf Strike, Air Force...)**. Contacter Lionel au (16) 75.85.20.58 **(26000 Valence)**.

— Cherche **joueurs pour World War II et Russian Front ou autres wargames**. Demander au (16) 20.80.63.20 le week-end **(59000 Lille)**.

— Cherche **joueurs(euses) pour tous JdR dans région de St-Amand-Les-Eaux**. Demander Hugues au (16) 27.48.73.44 **(59230)**.

— Cherche **partenaire ou club sur Marseille** de 12 à 20 ans. Pas sérieux s'abstenir. Tous les jeux acceptés contacter Muriel au (16) 91.77.25.63.

DIVERS

— **Techniques de peinture 25 mm : le fanzine Darknin est en vente** à cette adresse : Darknin - 11 rue Marcel Renault - **75017 Paris**.

— Cherche **informations sur armée flotte et généraux turcs période 1796-1815**. Daniel Forsans - 16 av. Chutes-Lavie - **13004 Marseille**.

— Cherche **tous renseignements pour pouvoir créer un fanzine**. Ecrire à Jean-François Pineau - 15 av. des Pétales - **44300 Nantes**.

— **La Tribune des Vagabonds du Rêve est un mensuel de SF et JdR**. Vos nouvelles, scénars, humeurs... y sont bienvenus. Tél : (16) 94.91.50. 89.

— En vue réalisation **n° spécial R.E. Howard, la revue « 666 » recherche bénévoles passionnés**. Contacter Philippe Rousseau - 9 rue Chanzy - **21000 Dijon**.

— Avis au débutant et au vieux coach, vous voulez participer à un **super tournoi de Blood Bowl sur Toulouse**. Tél : (16) 61.07.40.11 Philip.

— J'attends tous vos **scénars maison de Storm AD&D Bitume Warhammer Shadowrun** merci. Laurent Amis - 6 villa de La Tourelle - **93100 Montreuil**.

— **Le n° 1 de Mystique est paru** : 15 F + 5 F de port. Demandez-le au 57 av. Gabriel Peri - **94100 St Maur** (Babayou Christophe).

— **Besoin d'aide pour faire règles de Grandeur Nature**. Mr Daniel Mansuy - 117 rue de Belle Epine - **35510 Cesson Sevignon**.

— Ch. **fanas Rolemaster, SM, JRTM... en vue de création d'un zine**. Ecrire à Tristan Collet - 1527 rte d'Orsin - **74170 St Gervais**. Rép. assurée.

— **Dessinateur met son talent au service des joueurs**. Fabrice au (16) 27.98.86.96 après 18 h.

— **Rock'n'Rôle le fanzine irrégulobdomadaire suisse** (2 FS/8 FF). Le n° 6 : INS Cyberp Rolem. AdC. G. Beguin - J-Droz 24 - **2300 Chx-de-Fds/ Suisse**.

ACHATS

— Recherche **ancien numéro RuneQuest Maître des Runes et son écran**. Tél : (16) 20.05.42.46 demander Antoine **(59)** ou (16) 20.47.03.79.

— Achète bon prix **« 88 » de Yaquinto**. V. Delanoë - 173 bd A. Briand - **85000 La Roche-sur-Yon**. Faire offre.

— Cherche **Starship Troopers (Avalon Hill) Barbarian Kings (SPI) Rise and Fall (EMS)**. Alain au (16) 74.94.41.43.

— Achète **ext. Cthulhu Nyarlathotep, Gaslight, scn Yuggoth, Mystères Arkham, Dunwich** (tous TBE si possible). Demander Arnaud au (16) 87. 32.72.57.

— Achète pour **JRTM (Merp) Mirkwood The Wilds of Rhovanion**. Demander Thierry au (16) 37.45. 87.94.

— Recherche sans grand succès pour l'instant **scénars Storm**. Tél : (16) 83.49.28.72 demander Thomas après 18 h.

— Achète **Manuel des Monstres 1 et 2 AD&D vf**. Christophe au (16) 61.97.16.73 après 18 h **(31)**.

— Achète **figurines gadget, PVI pour JB007**. Demander Virgile au (16) 42.29.07.81 après 20 h **(13790)**.

— Achète **toutes figurines ou maquettes WH 40000**. Pares Franck - 5 rue du Muscat - **66330 Cabestany**. Tél : (16) 68.66.90.47.

— Achète à bon prix **tout sur Œil Noir D&D**. Tél : (16) 48.71.53.73 Nicolas après 18 h.

— Cherche **RuneQuest + Extensions TBE exigé maxi 100 F (av. suppl.)**. Tél : (16) 94.22.42.28 « Stadium » - 16 rue L. Mattio - **83000 Toulon**.

— Collectionneur ach. tout **JdR warg. board en particulier Machiavelli**. Ecrire à J. Bianquis - 48 rue Guerrier - **76200 Dieppe**.

— Urgent ! Achète **Le Chant des Enfers (extension Storm.)**. Demandez Benoît au (16) 56.89.59.06 **(33170 Gradignan)**.

— Ach. **Deities and Demi-gods et jeux et bandes dessinées insp. de H.P.L.** Jean-Louis Sarro - 28 rue Dr Vuillième - **92130 Issy-les-Moulineaux**.

— Ach. **Space Hulk complet à 150 F ou échange contre Flight Leader** en TBE. Tél : (16) 61.15.11. 72.

— Ach. **Les 4 Guerriers du Chaos d'Heroquest** entre 30 F et 35 F. Demander Christian au (16) 39.13.90.20 après 18 h **(78500 Sartrouville)**.

— Achète **scénarios D&D Compagnons et Master ainsi que la boîte Immortal**. Guérin Bruno - 168 av Parmentier - **75010 Paris**. Tél : (1) 42.40.09.20.

— Recherche **plis pour DragonLance**. Tél : (16) 66.26.18.97 demander Jean-Philippe après 19h30 **(30000 Nîmes)**.

— Ach. **figu. médiéval-fantastique**. Envoyez-moi photos de vos figurines. Ach. aussi Pierre Escriche - 573 rue St Pierre - **13012 Marseille** (200 F chaque si TBE).

— Achète ! **Island War Quad (SPI), Okinawa, ... + wargames/US MArines WW2**. Tél : (16) 94.48. 41.45 le week-end à Laurent !

VENTES

— Vds **AD&D1 Joueur et Monstre 100 F l'un + 1 scénar AD&D 25 F ou éch. avec Cthulhu**. Demander Jérôme au (16) 51.38.03.98 **(85000)**.

— **Gurps, JRTM + Rolemaster + supp., Star Frontiers, Vikings, nbx boards**, tous TBE ou neufs. Max Guerini - 925 ch de Waterloo - **1180 Bruxelles**.

— Vds **sur Paris RQ 170 F et Rolemaster 200 F.** BE. Tél : (1) 46.47.76.29 après 20 h demander Eric.

— Vds **JB007 et Manuel du Service Q** (état neuf) 150 F. Tél : (1) 47.39.75.63 le soir. Demander Cédric **(92110 Clichy)**.

— Vds **Paranoïa 150 F + Maléfices et Dompteur de V 160 F Killer gratuit pour 1ère commande**. Le tout TBE. Tél : (16) 65.22.09.31 avant 18 h **(46000)**.

— Vds **AD&D vo 2ème éd. TBE 120 F + Œil Noir BE 100 F.** Ecrire à Elise Dalle-Rive - 12 av du Thureau - **89250 Seignelay**.

— Vds **Shadowrun + écran** état neuf 200 F. Appeler Stéphane au (1) 39.90.39.47.

— Vds **Hawkmoon 135 F ST + écran + guide + figurines 275 F Space Hulk 195 F.** Demander Yvain au (16) 61.40.23.09 tous les jours de 17 h à 19 h !

— Vds **Cyberpunk vf (190 F) + INS/MV (129 F) + Intervention Divine (80 F) + Shadowrun vf (100 F) + Hawkmoon (100 F)**. Demandez Antoine au (1) 47.50.08.57.

— **Supergang 150 F, Samouraï 120 F, 6th Fleet 200 F, 7th Fleet 200 F, Air Force 150 F, Blood Bowl + ZM 150 F.** Tous en français. Tél : (1) 43.08.87. 85.

— Vens **W.I.F. 300 F Days of Decision 200 F Trivial Pursuit 150 F Risk 50 F.** Tous TBE. Yann Saint-Paul - 1 rue du Chêne - **68600 Hettenschlag**.

— Vds **Whog Shrog + supp., Stormbringer + supp.** TBE. Olivier au (1) 60.14.16.61 après 18 h.

— Vds **AdC, TK Leader F.O., Les Aigles, Ambush, Jeu d'échec électronique Kasparov Team mate**. Laurent au (16) 62.66.73.94 **(32300)**.

— Vds **figurines Star Wars peintes, liste c/1 timbre ; Sorcier de la Montagne de feu 90 F.** Fred Rousseau - 29 rue Dagobert - **91200 Athis-Mons.**

— Vds **Blood Bowl, Livre dont vous êtes le héros, figu., Warhammer btle**. Tél : (1) 49.89.43.99 **Paris**, Buzio après 17 h. Urgent

— Vds **JRTM + écran (le tout neuf) 200 F + sup.1 TBE 250 F Landsknecht TBE 100 F Junta 50 F War and Peace (AH) 50 F.** Tél : (16) 78.08.83.33.

— Vds **Jorune INS/MV Robin-Hood Zone + ext Skull & Crossbones + ext** tous TBE et à prix intéressants. Nicolas au (16) 61.73.04.09.

— Vds **Aftermath, Rolemaster, D&D Expert Set**. Sébastien au (1) 46.82.07.24 (94) après 18 h.

— Vds **Warhammer Battle neuf 130 F et Female Frost Giant Grenadier** 130 F. Sylvain au (16) 40. 89.47.59.

— Vds **Star Wars + Commando Shantipole + 5 scn D&D base et expert ou éch. avec autres jeux.** Demander Emmanuel au (16) 24.27.50.00 **(08200)**.

— Vds **AdC + Cont. des Rêves 200 F les 2 ou 100 F l'un + livres dont... 5 à 15 F.** Appeler Romuald de 19 h à 20 h au (1) 45.04.84.56.

— Vds **Horreur à Arkham** TBE 100 F. Demander Gautier au (16) 87.51.72.55 **(57210 Maizières-les-Metz)**.

— Vds **Bushido JB007 + extensions ou échange contre ADJ ou supplément Battletech**. Ruze Thierry - 9 allée des Tilleuls - **86200 Loudun**. Tél : (16) 49.98.26.79.

— Vds **Napoléon à Austerlitz 80 F + Conquistador 120 F + Leningrad 50 F.** P. Koessler - 14 rue du Bas Sablonnier, appt 115 - **79000 Niort**.

— Vds **Aventures Effroyables & Etudes pour l'Appel de Cthulhu** 50 F TBE. Jamais servi. Tél : (1) 46. 70.28.31 demander Laurent.

— Vds **Murmures des Profondeurs**. Demander Tangi au (16) 49.44.96.08 **(86000)**. Prix : 50 F.

— Vends **Terre de Légendes 6 livres** TBE 120 F les six. Téléphoner à Emmanuel au (16) 48.64.01.13.

— Vends **Armée 15 mm Polonaise 1812 : 150 fan., 20 cav., 2 canons. Soclage magnétique**. Téléphoner à Olivier au (1) 30.58.57.93.

— Vds **RQ + supp., boîte des archers de Skarloc + ext. à l'Œil Noir**. Le tout en TBE ! Prix à débattre. Alexandre au (1) 42.67.15.26 après 17 h.

— Vds **E&D + Anashiva 1, 2, Terre Creuse, Guide, Rolemaster + écran, WHB, JB007, Companion 2** au (16) 75.41.20.56 **(26000 Valence)**.

— Vds **Restless Dead, Dwarf Wars, Lichemaster, Realm of Chaos II, Bestiaire Maléfices** 100 F chaque. Demander Alban au (1) 39.88.38.39 le soir.

— Vds **Suprématie** pour 150 F, Benoît au (16) 54.35.42.87.

— Vds **Civilisation neuf Fire Team neuf tout de Warhammer écran tous les livrets personnages**. Tél. après 20 h à Eric au (1) 39.83.84.36.

— Vds **Pendragon + Noble's Book + campaign, D&D, Amirauté, Blood Bowl**. Frédéric au (16) 66.56.94.69 **(30000 Ales)**.

— Vds **World in Flames, Great Patriotic War, Battles for the Ardennes, Barbarossa (SPI), Moscow 1941 (SPI)** prix intéressants. Demander JC au (16) 56.12.06.91.

— Vds **Coll. Mag. Runes, Krystal, White Dwarf 30 à 43, Ars Magica, Hawkmoon, nbx supp. AdC, revues**. TBE. Tél : (16) 80.65.36.70 **(21000)**.

— Vds 50 % prix, **JRTM + scn, JB + scn, Paranoïa + scn, SP-Marine, Blood Bowl, Cthulhu, Œil Noir, D&D + scn, figurines, etc.** C. Marzer - CH **1290 Versoix/Suisse**. Tél : (19) 41/22.755.10.58.

— Vds **Space Hulk et suppléments** 500 F. Schneider Johan au (16) 78.42.57.85 **(69002 Lyon)** après 19 h.

— Vds **Space Master + Star Strike + V.C. 1, 2, 3 + Darkspace + écran + Companion 1** TBE (déc 90 et juillet 91). Vincent au (16) 92.32.18.47 l'après-midi.

— Vds **Storm + Octog. 100 F + Shadowrun 50 F + Figs + 3 Mousquetaires + Chill Base + ext. 50 F + Cthulhu 90 50 F + Zone 20 F.** Thomas au (1) 43. 45.87.83 dès 17 h.

— Vds **Spelljammer pour AD&D** jamais servi et TBE. Contactez Michel au (1) 45.26.87.96. Je cherche aussi un **club wargame sur Paris** merci !

— Vds **35 livres dont... + 3 boîtes Œil Noir + scénarios + Guerriers des Etoiles + scénarios (7) Star Wars**. Tous TBE, bons prix. Oscar au (1) 46.57.89.53.

— Vds **RQ, RdD, Emp. Galactique etc. Dessinateur cherche emploi + zines**. Tél : (16) 66.39. 29.47 après 19 h. Demander Alain (30130).

— Vds **D&D Base Expert compagnon + scénario B2, B4, B5 x1**. Ecrire à Mathias Mignard - 56 rue Blanche - **60580 Loye-La-Forêt**.

— Vds **neuf JB007, Rolemaster, TBE : Paranoïa + écran, AdC, Œil Noir 2, 3 + 10 scénars. Vds 12 Livres...** Contacter Cyril au (1) 39.52.40.06 à 19 h.

— Vds **Talisman + 4 ext. (200 F) + RdD + 2 scénars (150 F) Techno. (80 F) Œil Noir + 6 scénars (150 F) + autres jeux. Cont.** Alex au (1) 46.51. 84.06.

— Vds **Whog Shrog + supp. + écran, BE 250 F, Star Wars + écran + Guide + Guide Empire 320 F, DC Heroes TBE 220 F.** Tél : (1) 43.44.41.91 (après 16 h svp).

— Vds **Le Loup Blanc + Démons et Magie pour Stormbringer** 60 F l'un ou 100 F les deux. Mahe Loïc - Apt 40 Bât C, 56 ch de la Pélude - **31400 Toulouse**.

— Vds **tout sur Zone, AdC, Car Wars, INS/MV, Athanor, Whog Shrog, RQ, Blood Bowl...** Achète aussi. Dem. Serge Blanc au (16) 42.29.32.62 dès 19h30.

— Vds **Les Aigles neuf (nvelle édition) 200 F et JBond TBE 80 F.** Demander Guillaume après 17 h au (16) 44.24.82.73 **(60100 Creil)**.

— Vends **Star Fleet battle 100 F La Comp. des Glaces + Livre 28 100 F Paladium Fantasy RPG n° I&III 100 F chaque**. Philippe Lonquety au (16) 21. 77.66.52.

— Vends **INS/MV + Int. Div. + écran + divers 300 F, Gurps Cyberpunk 100 F, Battletech 100 F, Hawkmoon + écran 150 F.** Philippe Lonquety au (16) 21.77.66.52.

— Vds **Féérie 100 F, JB007 + MQ 100 F, Star Wars + Guide 100 F, ADD2 : Players 50 F**, tout BE, demander Alexandre au (16) 38.68.05.96 **(45000)**.

— Vds **Star Wars + Guide + 2 sup. 300 F, Whog Shrog + écr. 200 F, Œil Noir 1, 2, 3 et 4 + Nbx scn. 500 F, 1001 Nuits 300 F, figurines...** Guillaume au (1) 34.87.59.41.

— Vds **Genertela Les Dieux de Glorantha 100 F chaque Torg 150 F** TBE. Ollivier au (16) 97.21. 87.00 **(56100)**.

— Vds **Space Hulk 150 F Imper. Rom 2200 F Tomorrow the World 200 F toute la série Cry Havoc**. Me contacter au (16) 46.07.38.16 **(17700 Surgères)**.

— Vends **Maléfices et JB007** neufs. Jean-Marc au (16) 91.63.07.28.

— Vds **Wgs SMT Games Waterloo 90 F, Friedland 80 F, Ave Tenebrae 90 F, Wgs en espagnol 50 F et jeu de plateau Roi Arthur 150 F.** Tél : (16) 61.80.80.88.

— Vends **nombreux jeux de plateau wargames**. TBE. Tél. ap. 18 h à Boris au (1) 46.58.65.78.

— Vds **Wond. of Lankhmar, Lank. City of Adv., Battle Tech + ext., Warg. divers, Star Wars + ext., DD + scénarios**. Nicolas au (16) 85.78. 11.06 (71500).

— Vds **Shadowrun + Seattle SCB + Secrets of Power T1&2 300 F In Nomine Satanis 150 F Aftermath + Campagne Sioney 250 F.** Tél : (1) 34.77. 42.33.

— Vds **Star Wars (plateau) Tank Leader F. O. Suprémacie et Blood Bowl**. Faire offre à Jérôme au (16) 93.38.98.72 **(06400 Cannes)**.

— Vds **n° 1 à 27 Casus Belli** BE prix à débattre. Patrick Rey. Tél : (1) 60.63.31.49 **(77176 Savigny le Temple)**.

— Vds **Advanced Space Crusade de Games Workshop 150 F.** Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne** (jeu en vf et en BE).

— Vds **wargames** : Mr Hulaux Denis - 3 rue de l'Yerres - **91700 Fleury-Mérogis**. Liste sur demande.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°66 - Parution n°67 janvier. Date limite 15 décembre.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers


L'EMPIRE DES JEUX
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
TOLKIEN
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
65
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
James Bond à
VENISE
FORMULE DÉ
Un circuit original
en encart
SCENARIOS :
Warhammer,
Cyberpunk,
L'appel de Cthulhu,
James Bond 007
WARGAME :
Moskva, Kharkov,
et Rostov
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner paiement joint à CASUS BELLI - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
OUI
CKIJ Je m'abonne à CASUS BELLI pour 2 ANS - 12 N°s : 250 F au lieu de 360 F*
CKJB Je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 AN - 6 N°s : 135 F au lieu de 180 F*
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
RC PARIS B 572 134 773
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
OFFRE RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE VALABLE JUSQU'AU 31/12/91
CB66
* Prix de vente au N°/Cochez la case de votre choix

1792

EDITORIAL

La partie « wargame »
de ce numéro
est entièrement consacrée
à notre nouveau jeu en encart :
1792 - La patrie en danger,
créé par Marc Brandsma,
grand amateur de cette période.
Ce jeu sera celui sur lequel
s'affronteront les participants
du championnat de France
de wargame 1992,
au mois d'avril
à la porte de Versailles,
dans le cadre
du 1er salon de l'Histoire.
Vous trouverez des règles
optionnelles, des conseils de jeu
et le scénario du championnat
dans le prochain numéro de CB.
Par ailleurs, nos collègues
du Journal du Stratège publieront,
dans leur numéro de décembre,
des aides de jeu officielles
et leurs propres conseils de jeu.
Le thème que nous avons choisi
pour le jeu du championnat 92
n'est pas dû au hasard.
En effet, il célébrera à sa façon
le bicentenaire de la bataille de Valmy,
première grande victoire
de la Révolution française.
En tant que telle, cette bataille
ne fut pas très intéressante ;
de plus, Jeux Descartes a déjà édité
un wargame sur le sujet.
C'est pourquoi *1792 - La patrie en danger*
traitera de la *campagne*
de 1792 à l'échelon opérationnel.
Il y a deux ans, *1941* avait pour cadre
la Seconde Guerre mondiale ;
l'année dernière *Raphia* nous plongeait
dans les guerres hellénistiques.
Après un wargame stratégique
et un wargame tactique,
il était temps d'aborder
l'échelon opérationnel et de revenir
(presque) à l'époque napoléonienne,
ou tout au moins à cette période
charnière entre la guerre frédéricienne
du XVIIIe siècle
et la guerre napoléonienne.
La Révolution française marqua aussi
un tournant dans l'art de la guerre.

Laurent Henninger

Valmy… Ce nom évoque le peuple français défendant face aux envahisseurs sa « Liberté, Fraternité, Égalité » fraîchement acquise. Pourtant ce n'est pas seulement cette bataille mais toute une campagne qui décida du sort de la Révolution.
Le 21 septembre, lendemain de la bataille de Valmy, la République était en effet proclamée. Louis XVI, déposé depuis le 10 août, avait voulu et précipité cette guerre. Il en sera la première victime. Le processus de déchéance de la royauté a ainsi accompagné la montée en puissance des armées révolutionnaires.

Contexte politique

Le 20 avril 1792, l'Assemblée législative déclarait la guerre au « roi de Bohême et de Hongrie ». Date capitale, car elle inaugure une période de vingt-trois ans de guerre entre la France et l'Europe, mais aussi parce qu'elle marque un tournant dans la Révolution. Bien sûr, les acteurs de l'événement n'en étaient pas conscients, quoique certains aient vu plus clair que les bellicistes qui ont poussé sciemment au déclenchement du conflit. Pourquoi cette déclaration de guerre ? La situation diplomatique l'exigeait-elle ? Certes, les capitales européennes ne voyaient pas d'un très bon œil les troubles du royaume de France. En Rhénanie, des émeutes paysannes contre les droits féodaux laissaient penser que la contagion révolutionnaire allait s'étendre sur tout le continent et les « patriotes »[1] européens suivaient, enthousiastes, les progrès de la liberté en France ; mais ces mouvements ne menaçaient pas les trônes à court terme. Les puissances elles-mêmes étaient indécises et divisées. Les deux champions de l'absolutisme, Gustave II de Suède et Catherine de Russie, prenaient des positions radicales mais ne faisaient pas grand-chose dans la pratique. La Prusse, occupée qu'elle était à dépecer le royaume de Pologne, ne pouvait guère prendre part à une intervention antifrançaise. De plus, son alliée et bailleur de fonds, l'Angleterre, y était résolument hostile. En effet, un courant important de l'opinion anglaise était favorable au mouvement français et le gouvernement anglais se satisfaisait pleinement d'une situation dans laquelle sa grande rivale coloniale était occupée à ses affaires intérieures. C'était donc la position de l'Autriche qui devenait déterminante. Or, celle-ci refusait d'agir seule. En août 1791, l'empereur d'Autriche et le roi de Prusse adoptèrent une déclaration (celle de Pillnitz) s'inquiétant de la situation française, mais vide de toute proposition. Malgré le ton du texte qui scandalisa l'opinion française, c'était en fait un aveu d'impuissance. A la fin de 1791, l'empereur s'adressa aux cours européennes en vue d'organiser un congrès général ; mais tant que l'Angleterre ne s'y ralliait pas, la réunion restait un voeu pieux.
Pourtant, la situation internationale se dégrada rapidement. La responsabilité en incombait incontestablement à la France. En effet, un courant belliciste se dessina dans l'opinion française à l'automne 1791. Qui souhaitait la guerre ? Tout d'abord, le roi Louis XVI. Il cherchait depuis longtemps une guerre extérieure de diversion pour reprendre l'initiative politique. La Fayette et ses partisans voulaient également arrêter la Révolution et briser le mouvement populaire par la guerre. Les démocrates voyaient d'ailleurs en lui un apprenti dictateur (Marat l'appelait Gilles César !). Mais un courant belliciste existait aussi chez les Jacobins. Brissot, Isnard, Vergniaud, et tous ceux que l'on appellera plus tard les Girondins, s'engagèrent dès novembre 1791 dans une campagne politique en faveur de la guerre. La plupart des historiens expliquent cette position par le désir des Brissotins de relancer la Révolution en obligeant le roi à se démasquer. Mais cette interprétation n'a pas la faveur de tous les spécialistes. En effet, les Brissotins étaient très opposés au mouvement populaire et favorables à un régime élitiste. Brissot lui-même déclarait en 1792 :

La bataille de Valmy (par J.-B. Mauzaisse d'après l'original de Horace Vernet. Château de Versailles. Réunion des Musées nationaux.)
© Droits réservés.



La patrie en danger !

« Le peuple est fait pour servir la Révolution, mais quand elle est faite, il doit rester chez lui et laisser à ceux qui ont plus d'esprit que lui la peine de le diriger. » Il n'est donc pas exclu qu'eux aussi aient compté sur la guerre pour arrêter la Révolution plutôt que pour la relancer. Quoi qu'il en soit, la campagne politique conjuguée des royalistes, des Feuillants[2] et des Brissotins porta d'autant plus ses fruits que le langage radical de ces derniers et leurs proclamations contre les trônes et pour l'émancipation des peuples européens allaient à la rencontre du sentiment populaire de solidarité avec les peuples opprimés (la Révolution belge venait d'être écrasée).

Une fraction non négligeable de l'opinion s'opposait pourtant à la guerre. Robespierre, Marat, Desmoulins, Billaud-Varenne montrèrent que la question des émigrés utilisée par les bellicistes n'était qu'un prétexte. « Le danger n'est pas Coblence, affirmait Robespierre, il est au milieu de nous. C'est le « Coblence intérieur » (la Cour) qu'il faut empêcher de nuire. » Quant à l'émancipation des peuples, les opposants à la guerre affirmaient qu'elle ne pouvait se faire par les armes et encore moins sous la direction du roi. Robespierre reprochait aux Brissotins de vouloir exporter les droits de l'homme alors qu'ils étaient bafoués en France même. Il ajoutait que les peuples n'aiment pas les « missionnaires armés » et que la Déclaration des droits présentée au bout des baïonnettes ferait reculer la Révolution européenne. Le déroulement des premières opérations allaient lui donner raison.

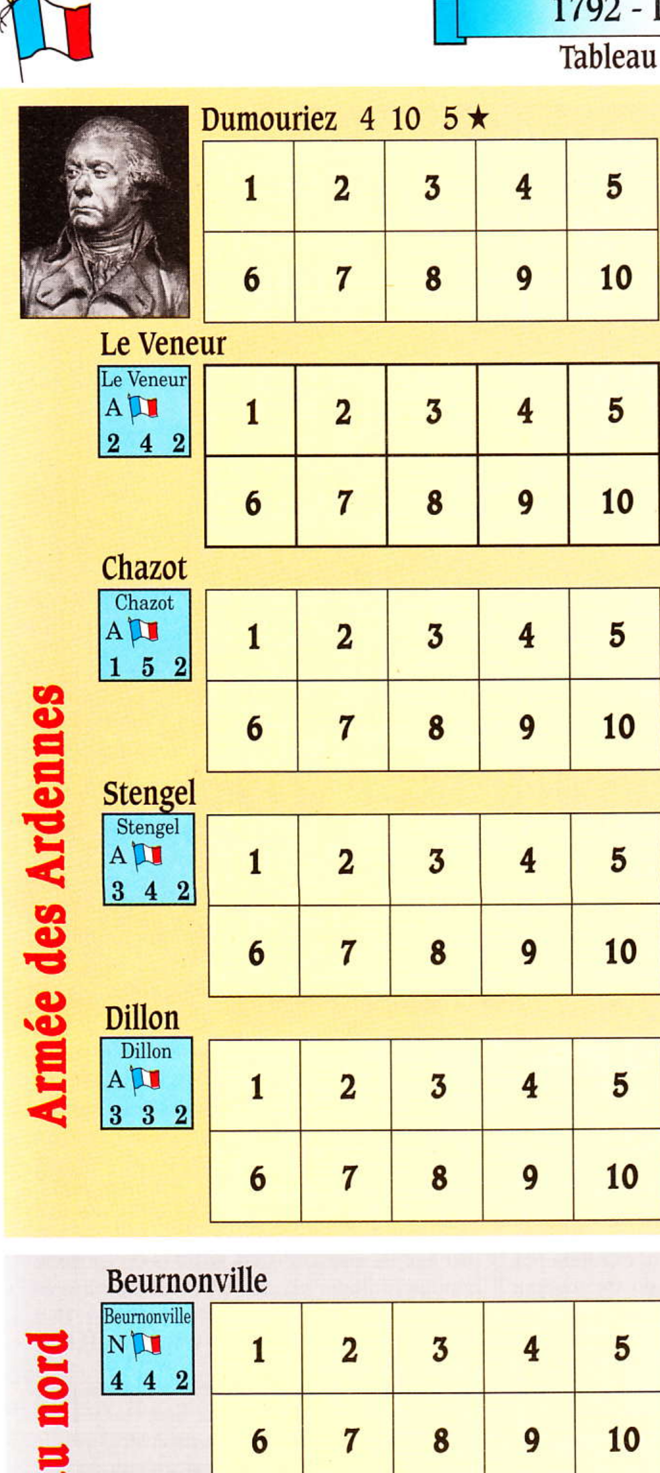
Le plan d'invasion de la Belgique échoua lamentablement. Le commandement était au mieux incompétent, au pire favorable à la défaite de la France. Les soldats ne se trompaient pas lorsqu'ils parlaient de trahison ouverte. En mai, des régiments royalistes passèrent à l'ennemi et La Fayette négocia l'arrêt des combats avec les Autrichiens pour préparer un coup de force contre l'Assemblée. A Paris, la tension montait car le roi venait d'apposer son veto sur les mesures pourtant timides proposées par ses nouveaux ministres brissotins. Il les renvoya d'ailleurs le 12 juin. Il était devenu clair que la trahison se situait au sommet de l'État. Le 20 juin, une manifestation s'organisa pour exiger la levée du veto et pour protester contre le renvoi des ministres ; ce fut un échec, car le roi maintint ses décisions. Pendant ce temps, les généraux n'en faisaient qu'à leur tête sur la frontière. La Fayette décidait d'échanger son commandement avec celui de Lückner tout en conservant ses troupes, le chassé-croisé qui en résulta laissa la frontière totalement dégarnie pendant plusieurs jours ! A la fin du mois de juin, les troupes prussiennes commandées par le duc de Brunswick se mirent en marche. A Paris, l'Assemblée déclara la patrie en danger. La mobilisation populaire s'accéléra et les volontaires affluèrent vers la capitale. C'est dans cette atmosphère électrique qu'arriva le manifeste du duc de Brunswick. Certain de la victoire, celui-ci parlait en maître et exigeait une reddition immédiate, il menaçait de faire raser Paris et de faire exécuter tous les responsables. Le texte fit l'effet d'une bombe et les sections de Paris réclamèrent la déchéance du roi ; elles se dotèrent d'une direction (la Commune) et d'un comité insurrectionnel chargé de préparer l'assaut contre le château des Tuileries. Le 10 août, le roi était déchu à l'issue d'une bataille sanglante dans laquelle s'illustrèrent les volontaires marseillais ; mais les Prussiens avançaient toujours. Pourtant, l'offensive n'était pas la promenade de santé annoncée par les émigrés qui avaient assuré aux Prussiens que leurs « bons paysans » allaient les accueillir en libérateurs. C'est une véritable guérilla active et passive qui se déclencha derrière les lignes des Prussiens. Les proclamations de retour à l'ancien Régime, les officiers émigrés qui formaient l'avant-garde de la force d'invasion, rien de tout cela ne plaisait à la population rurale qui était attachée aux conquêtes de la Révolution. Les Prussiens occupèrent tout de même Longwy le 23 août. Ce fut la panique à Paris. Les militants sectionnaires se rendirent spontanément dans les prisons où croupissaient les suspects arrêtés depuis le 10 août pour liquider la « 5e colonne » avant de partir aux frontières. On massacra pendant quatre jours sans que quiconque puisse intervenir.

On comprend mieux l'impact psychologique de Valmy dans cette situation de double pouvoir et de panique que vivait Paris. Il ne nous appartient pas de trancher dans le débat sur la signification militaire de Valmy (bataille ou canonnade ?) mais l'importance politique du combat est énorme. C'était la première fois que les Français soutenaient le choc sans détaler et l'invasion était stoppée. Que Valmy ait été une victoire militaire, peu importe. Elle a été la première victoire de la République. C'est peut-être pour cela que certains historiens ont cherché à en minimiser la portée. En effet, on a émis l'hypothèse que le sort du combat avait été acheté par Danton avec le trésor du Garde-Meuble[3] ou encore que la connivence maçonnique entre Dumouriez et le duc de Brunswick avait permis d'arranger une retraite à l'amiable. Outre que ces hypothèses se fondent sur une conception quelque peu « occulte » de l'Histoire, elles ne sont guère satisfaisantes. En effet, la première tend à dédouaner Danton de l'accusation du détournement des fonds secrets qui lui étaient alloués (accusation très fondée semble-t-il) ; la seconde tire un trait sur la responsabilité politique



1792 - La patrie en danger

Tableau des effectifs français



Armée des Ardennes

Dumouriez 4 10 5 ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Le Veneur

Le Veneur – A – 2 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Chazot

Chazot – A – 1 5 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Stengel

Stengel – A – 3 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Dillon

Dillon – A – 3 3 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Armée du centre

Kellermann 4 8 4 ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Linch

Lynch – C – 3 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Muratel

Muratel – C – 2 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Valence

Valence – C – 3 3 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Deprez-Crassier

Deprez-Crassier – C – 3 3 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Armée du nord

Beurnonville

Beurnonville – N – 4 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Duval

Duval – N – 2 3 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général A

Général A – 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général B

Général B – 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Garnisons

G – 0 1 1

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général C

Général C – 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général E

Général E – 4 1 1

1	2	3	4	5

Général F

Général F – 4 1 1

1	2	3	4	5

de Dumouriez dans la tranquille retraite prussienne. Quoi qu'il en soit, l'opinion française et internationale a accueilli Valmy comme le début d'une nouvelle ère politique et c'est bien cela qui importe à l'historien.

Fançois Barret

1) A cette époque, ce terme signifiait par extension : partisan de la révolution libérale et de la république.

2) Membres du club politique dit des Feuillants, partisans de la monarchie constitutionnelle.

3) L'équivalent du mobilier national.

La Révolution dans la guerre

Les forces en présence

Suivant l'opinion de leurs contemporains, les coalisés ne feront qu'une bouchée des Français. L'armée prussienne avait montré au cours de la guerre de Sept Ans qu'elle était la meilleure d'Europe. Son organisation et ses doctrines de combat ont été copiées sans jamais être égalées. Les grenadiers prussiens, entraînés à la limite du dressage par la méthode du « drill », sont réputés pour leur discipline et leur sang-froid. Les officiers, ayant pour beaucoup servis sous le grand Frédéric, se jugent invincibles. Dans cette énorme mécanique, tout est calculé avec une précision extrême, tout est ordonné pour une efficacité maximale, sauf la logistique et les services de santé qui montreront crûment leurs limites. L'armée prussienne, dans la tradition du XVIIIe siècle, est aussi très lente : en pays ami, elle ne parcourt pas plus de 10 kilomètres par jour, et de longues stations sont nécessaires pour compléter les approvisionnements en pain qui suivent dans des chariots. Mais ces défauts, que nous jugerions aujourd'hui létaux, ne ternissent en rien son image éclatante.

Avec les Prussiens cheminent les Hessois, menés par leur landgrave, lequel est surveillé de près par Kleist. Cette armée miniature, calquée sur le modèle frédéricien, est disproportionnée par rapport aux ressources du pays qui la supporte. Elle forme une espèce de légion étrangère intégrée à l'armée prussienne, sans la valeur.

Enfin, suit le corps des émigrés, pleins d'ardeur et d'illusions. Commandés par le maréchal de Castries, ils forment un assemblage hétéroclite d'officiers et de bas-officiers ayant fui les mutineries, de soldats déserteurs de l'armée royale, de nobles de cour, d'aventuriers, de valets et de hobereaux chassés du pays, qui espèrent profiter de cette campagne pour remettre la canaille révolutionnaire à sa place et retrouver la leur. Leurrés par les souverains prussien et autrichien qui ne songent absolument pas à restaurer l'ordre ancien, totalement indisciplinés et inefficaces, ils seront les dindons de la farce.

L'armée autrichienne vient juste de terminer une campagne contre les Ottomans et ne peut pas encore aligner ses solides régiments de tradition. Les corps de Clerfayt et Hohenhole-Kirschberg sont cependant remarquables par leur souplesse et leur sens aigu de la manœuvre. Ils comprennent quelques unités d'élite spécialisées comme les chasseurs de loups tyroliens, tirailleurs d'une redoutable efficacité, et les hussards qui n'ont pas leurs pareils pour pousser des raids meurtriers loin derrière les dispositifs ennemis.

La surprise de cette campagne viendra de l'armée française, qui subit pourtant une crise très grave. Sa base est encore la vieille armée royale, dont la méthode de recrutement par volontariat ne suffit plus à assurer le renouvellement aussi bien en quantité qu'en qualité. Bien que le corps des bas-officiers ait connu une amélioration remarquable, le commandement, charge exclusive de la noblesse, est faible et inexpérimenté. De plus, la révolution est entrée dans les casernes : cercles et clubs s'agitent, la discipline est de moins en moins bien supportée. Or, de l'indiscipline naît l'insubordination, encouragée par des conditions de vie misérables, puis l'insurrection comme à Nancy en août 1790 où il fallut Bouillé pour reprendre la ville aux mutins. La principale conséquence de l'agitation dans les casernes est une grave crise du loyalisme chez les officiers, qui déclenche un vaste mouvement d'émigration et de démission. A la veille de la campagne, seul un tiers des officiers de l'armée royale est encore en place. Ce phénomène suscite au sein de la troupe un sentiment de trahison, symbolisé par le massacre à Lille, en juin 1792, de Théobald Dillon après que la panique se soit emparée de son détachement. Pour compenser le déclin des troupes de ligne, l'Assemblée a décrété en 1791 la levée des volontaires nationaux qui, malgré un faible degré d'équipement et d'entraînement, apporteront par leur foi en la patrie le personnel de bonne qualité dont l'armée avait besoin. C'est l'alliage de ces *faïences bleues* et des *culs blancs* qui prendra à Valmy et sur lequel les Prussiens se casseront les dents. Il ne faut cependant pas oublier l'atout principal de l'armée française : l'excellente artillerie héritée de Gribeauval.

Un peu de théorie

Cette campagne se déroule à un moment charnière de l'histoire militaire de l'Europe, quand la guerre limitée des professionnels du XVIIIe siècle cède la place à la guerre nationale prévue par Guibert. Il est pourtant exagéré de dire qu'elle se rattache aux futurs exploits de Bonaparte en Italie. Les commandants, Dumouriez aussi bien que Brunswick, sont encore largement imprégnés de la stratégie classique de la « non-bataille » visant à faire céder l'adversaire sans livrer de combat, toujours coûteux, à force de manœuvres qui rendent le gain disproportionné par rapport au risque encouru. C'est au niveau de la « grande tactique », nous dirions « opérationnel », que les Français commencent à appliquer une nouvelle doctrine issue des conceptions de Guibert et Bourcet : passer rapidement de la dispersion à la concentration. La bataille est voulue comme l'aboutissement logique des mouvements des corps quasi autonomes composant l'armée. Cette conception dynamique de la manœuvre stratégique connaîtra un semblant d'application à Valmy avant d'être poussée à la perfection par un certain Corse. Enfin, les forteresses de frontière constituent, comme en 1940, un élément capital du système défensif français qui se révélera aussi décevant. La « ceinture de fer » imaginée par Vauban a vieilli : les places sont peu adaptées, en mauvais état et mal approvisionnées, les voies de pénétration sont nombreuses. Plus grave, les responsables militaires français ne savent pas se servir de cette arme statique et la combiner avec des forces mobiles dans une stratégie d'ensemble. En conséquence, la facilité avec laquelle les Prussiens perceront le mur aura en 1792 autant de retentissement moral au sein de l'armée que la percée des Ardennes en 1940.



Malgré l'inaction de Dumouriez, la retraite de l'armée prussienne fut un véritable calvaire.
Composition de F. Régamcy. © Droits réservés.

« De ce lieu, de ce jour, date une nouvelle époque de l'histoire du monde et vous pourrez dire que vous y étiez. »
Goethe, à Valmy le 21 septembre 1792.

Les opérations

Lorsqu'ils pénètrent en France le 19 août, les coalisés sont divisés sur les buts de guerre. Le roi de Prusse affiche clairement sa volonté d'aller jusqu'à Paris remettre Louis XVI sur son trône, poussé par les émigrés.

Brunswick, conscient des limites de ses forces et de la saison déjà avancée, compte plutôt se constituer une solide base d'opération en prenant les forteresses frontalières de Sedan à Metz afin de passer l'hiver et de reprendre la campagne au printemps 1793. Les Autrichiens, eux, se méfient de leurs bons alliés prussiens et cherchent avant tout à protéger leurs possessions des Pays-Bas. De ces divergences de vue, l'état-major de l'armée coalisée accouchera d'une direction stratégique imprécise et d'un réel

manque de combativité. Pourtant, la campagne débute sous les meilleurs auspices : dès le 23 août, la garnison de Longwy capitule sous la pression des civils effrayés par les bombardements du colonel Tempelhof, l'artilleur prussien. Brunswick se porte alors sur la Meuse où la prise de Verdun lui assurera une position stratégique majeure au centre des armées françaises. Ces dernières sont en pleine réorganisation. Dumouriez et Kellermann, fraîchement nommés, doivent tout faire : compléter les unités, garnir les magasins, habiller et armer les volontaires. Ils harcèlent Servan, le ministre de la Guerre, pour que les forces françaises puissent faire face avant que l'irréparable n'arrive. Dès la chute de Verdun le 2 septembre, Dumouriez décide de changer ses plans (envahir la Belgique) pour une défense frontale appuyée sur la barrière de l'Argonne. Par un mouvement audacieux, l'armée des Ardennes marche de flanc devant l'ennemi et occupe les principaux défilés. La position est solide, les coalisés buttent jusqu'à ce que les Autrichiens forcent un passage quelque peu « oublié » à la Croix-aux-Bois. Tournées par les corps ennemis qui se précipitent en Champagne, les unités françaises se regroupent autour de Ste-Menehoud. Dumouriez, qui a préféré cette solution à la couverture directe de la route de Paris, appelle à lui Kellermann et se prépare à livrer une bataille à front renversé. Ce sera Valmy, le 20 septembre 1792. Dès le lendemain, la coalition éclate : Clerfayt se retire vers ses bases en Belgique et Brunswick négocie une retraite qu'il pressent désastreuse. En effet, ses troupes ont énormément souffert de la pluie et la dysenterie a fait des ravages. Par un accord tacite avec Dumouriez, obsédé par ses chimères politiques et ses idées de campagne en Belgique, les Prussiens, extrêmement affaiblis par la maladie, se retirent lentement. Verdun est évacuée le 14 octobre, Longwy le 22 et le dernier grenadier quitte la France le 23.

Ce n'est qu'un début

1792 n'est que la première campagne de la Révolution. De défensive, la France passera bientôt à une attitude offensive en Belgique. Jemmapes puis Neerwinden viendront pour précipiter l'Europe dans des guerres de plus en plus nombreuses et étendues. Mais ceci est une autre histoire...

Marc Brandsma

BIBLIOGRAPHIE

• Ouvrage général : A. Mathiez, *La Révolution française*, tome II, rééd. Paris 1985.

• Sur Valmy : J. Bertaud, *Valmy, la démocratie en armes*, coll. Archives, Paris 1970 ; *Valmy, ou la défense de la nation par les armes*, Emmanuel Hublot, Fondation pour les Études de Défense Nationale (ouvrage indispensable pour celui qui veut creuser l'histoire de cette campagne) ; *Valmy, première victoire de la nation*, Jean-Pierre Perrin, édition Jacques Grancher.

• Les trois ouvrages suivants sont de vieilles éditions que vous ne trouverez qu'en bibliothèque : *Les guerres de la révolution*, Arthur Chuquet ; *Précis d'histoire militaire*, Dumolin ; *Der Feldzug der Verbündeten in Frankreich im Jahre 1792*, Minutoli.

• Dans *L'histoire* n° 125 : J.-M. Gaillard, *Valmy, la légende héroïque*.

• Divers : carte de Cassini, IGN (peut être consultée librement à la cartothèque IGN de St-Mandé) ; dans la série *Men At Arms* d'Osprey, les n°s 149, 152, 162, 176, 181.



Kellermann à Valmy : « Vive la Nation ! ». © Droits réservés

1792 - La patrie en danger est un jeu de simulation à l'échelon opérationnel de la première campagne menée par la France révolutionnaire contre l'invasion des tyrans coalisés. Les mécanismes de jeu sont issus du système créé par Kevin Zucker dans la série de wargames qu'il a consacrés aux campagnes napoléoniennes :* Bonaparte In Italy *(Avalon Hill),* 1809 *(Victory Games),* Struggle Of Nations *(Avalon Hill),* Napoleon At Bay *(Avalon Hill),* The Emperor Returns *(Clash Of Arms Games).

1792 - La patrie en danger ne s'adresse pas aux débutants. Il est conseillé de bien assimiler les mécanismes de jeu pour en apprécier l'essence ; avec de la pratique, il devient très fluide.

1.0 COMPOSANTES

1.1. La carte

La carte représente la région Champagne-Ardennes, théâtre d'opérations de la campagne. Une grille hexagonale y est surimprimée afin de faciliter le placement et le mouvement des pions. Chaque hexagone (abrégé en hex. pour la suite) est numéroté : ainsi, le village de Valmy est en 1020.

1.2. Les pions

Les pions sont de trois types :
— unités de combat placées sur le tableau des effectifs de chaque armée ;
— chefs placés sur la carte pour représenter les formations d'unités qu'ils contrôlent ;
— marqueurs de jeu.

1.3. Les différents types de pions

Voir encadré ci-contre.
Pour distinguer les nationalités : les Français portent l'initiale de leur armée (les généraux : un drapeau tricolore), les Prussiens un monogramme royal, les Autrichiens un aigle, et les Émigrés une fleur de lys.
Les pions chefs sont nominatifs quand ils représentent des commandants de rang important, et désignés par des lettres quand il s'agit de subordonnés (généraux). Les chefs français sont de couleur bleue, les prussiens bleu de Prusse, les autrichiens blancs et l'émigré beige.
Les unités de combat appartiennent à l'infanterie, la cavalerie ou l'artillerie.
Des couleurs similaires étant employées pour les uniformes des armées en présence, les pions unités portent le symbole de leur armée d'appartenance.
Les marqueurs de jeu sont placés sur la carte ou sur les échelles correspondantes (tour, météo, moral...).

1.4. Aides de jeu

Elles consistent en : tableaux des effectifs français et coalisés, ordre de bataille, récapitulatif des tables.

1.5. Échelle

1792 est un jeu opérationnel : chaque tour de jeu représente 2 jours de temps réel et un hex. fait environ 3,2 km de large. Un point de force vaut 500 hommes (infanterie et cavalerie) ou 20 canons (artillerie).

1.6. Installer le jeu

Déployer la carte entre les joueurs qui placent leur tableau des effectifs devant eux, au nord pour le Français et au sud pour le Coalisé (qui dirige les Prussiens, les Autrichiens et les Émigrés). Placer les pions chefs sur la carte dans l'hex. indiqué par l'ordre de bataille ou sur le calendrier à la date d'entrée s'il s'agit de renforts. Placer les unités commandées par les chefs sur le tableau des effectifs à la valeur indiquée sur l'ordre de bataille. Ajuster enfin les marqueurs de moral, météo et calendrier en fonction du scénario choisi.

2.0. SEQUENCE DE JEU

2.1. Déroulement du jeu

1792 est constitué d'une suite de 18 tours qui se composent d'une phase intermédiaire et deux périodes (une par joueur) comportant trois phases successives. Le joueur dont la période est en cours est appelé le *joueur actif* et son adversaire le *joueur passif*. Durant chaque phase, les actions des joueurs doivent se dérouler suivant un ordre précis détaillé au § 2.2. Une partie se termine lorsque les conditions de victoire sont remplies.

2.2. Tour de jeu

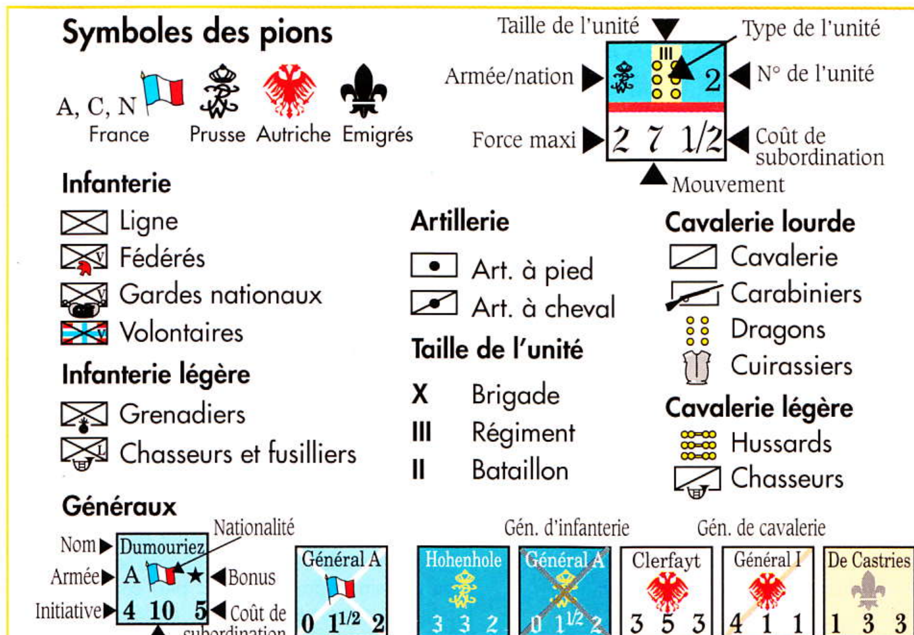
A. PHASE INTERMÉDIAIRE
Un joueur détermine la météo pour le tour et ajuste le marqueur sur la carte.
B. TOUR DU JOUEUR COALISÉ
1. Phase de commandement
Le joueur actif peut simultanément :
— désigner une source d'approvisionnement provisoire ;
— transférer des unités entre des chefs situés dans un même hex ;
— transférer des points de force entre unités de même type sous le même commandement ;
— créer ou supprimer des généraux ;
— placer les unités en renfort sur la carte.
2. Phase de mouvement
a. Mouvement par ordre : le joueur actif peut déplacer ses forces en dépensant un ordre par force en mouvement.
b. Mouvement par initiative : le joueur actif peut tenter de déplacer ses forces n'ayant pas reçu d'ordre dans ce tour, en utilisant l'initiative du chef.
c. Mouvement : chaque force qui se déplace, par ordre ou par initiative, dépense un certain nombre de points de mouvement pour pénétrer dans chaque hex. Le joueur actif doit terminer le mouvement d'une force et déterminer son attrition avant de tenter d'en déplacer une autre.
d. Attrition : le joueur actif doit déterminer l'attrition de toutes les forces qui n'ont pas fait mouvement dans le tour.
e. Consolidation : le joueur actif doit réorganiser tous les hex. qui contiennent plus d'un chef.
f. Génie : le joueur actif peut endommager ou réparer des ponts.
3. Phase de combat
a. Mouvement par marche forcée (joueur passif uniquement) : le joueur passif peut tenter de déplacer ses forces suivant la procédure de mouvement par initiative.
b. Consolidation (joueur passif uniquement) : le joueur passif doit consolider tous les hex. qui contiennent plus d'un chef, suite au mouvement de marche forcée.
c. Combat : le combat est obligatoire pour toutes les forces amies situées dans des zones de contrôle ennemies. Les forces du joueur actif attaquent, et celles du joueur passif défendent. Un combat se déroule en trois phases :
1 : le joueur actif attaque
2 : le joueur passif peut contre-attaquer
3 : le vaincu retraite et le vainqueur peut poursuivre
Les phases 1 et 2 peuvent être répétées plusieurs fois, au choix des joueurs.
d. Désorganisation et ralliement.
C. TOUR DU JOUEUR FRANÇAIS
Le joueur Français devient le joueur actif et répète la séquence de phases de commandement, de mouvement et de combat décrite ci-dessus.
D. TOUR DE JEU
Un joueur avance le marqueur de tour sur le calendrier situé sur la carte.

3.0. COMMANDEMENT

Un chef peut diriger une force comprenant des unités de combat rattachées à lui sur le tableau des effectifs et des chefs subordonnés qui doivent se trouver dans le même hex. ou adjacents à lui. Un chef subordonné ne peut pas avoir lui-même de subordonnés et sa force ne doit être composée que des unités de combat rattachées à lui sur le tableau des effectifs. Le nombre d'unités de combat et de subordonnés dirigés dépend de la capacité de commandement. Des généraux d'infanterie et de cavalerie peuvent être créés pour commander des unités de combat indépendantes.

3.1. Tableau des effectifs

Chaque joueur dispose d'un tableau des effectifs.



1792 - La patrie en danger !
La carte et les pions se trouvent sur une des faces du poster central.

Les chefs ont chacun un compteur de force sur lequel sont placées les unités de combat qu'ils commandent. Durant le jeu, seuls les pions chefs sont placés sur la carte et la valeur d'une force est inconnue tant qu'elle n'est pas engagée en combat.
Toutes les unités de combat placées sur les compteurs d'un chef et de ses subordonnés situés dans le même hex. doivent respecter les limites d'empilement.

3.11. Utilisation
Au début du jeu, placer toutes les unités de combat sur les compteurs des chefs dont elles dépendent suivant l'ordre de bataille. Le numéro de la case de placement sur le compteur représente la valeur de l'unité en points de force. Quand une unité subit des pertes, le pion est déplacé sur le compteur jusqu'à une case correspondant à sa force réduite. Lorsque la valeur en points de force d'une unité de combat devient nulle, le pion est retiré du jeu et ne peut être réemployé.

3.12. Transfert de points de force
Lors de la phase de commandement, une unité peut recevoir des points de force de la part d'unités du même type situées dans le même hex. Il faut simultanément réduire la valeur du pion donateur et augmenter la valeur du pion bénéficiaire du même nombre de points de force. Une unité de combat ne peut jamais dépasser sa force maximale.

3.13. Transfert d'unités
Durant la phase de commandement, une unité de combat peut être transférée d'un chef à un autre s'ils sont dans le même hex. et si la capacité de commandement n'est pas dépassée. L'unité est placée sur le compteur du nouveau chef avec la même valeur de combat en points de force.

3.2. Généraux

3.21. Utilisation
Les généraux peuvent être créés ou retirés du jeu durant la phase de commandement, en détachant des unités de forces commandées par un chef nominatif. Pour créer un général, le joueur actif place un pion disponible du type approprié dans l'hex. de la force d'origine et transfère la ou les unités de combat du compteur du chef vers celui du général, avec la même valeur en points de force. Pour supprimer un général, suivre la procédure inverse. On ne peut pas créer plus de généraux que de pions disponibles.

3.22. Types de généraux
Un général d'infanterie commande tout type d'unité et un général de cavalerie uniquement des unités de cavalerie ou d'infanterie légère. Un général de cavalerie commandant des unités d'infanterie a une initiative réduite à 2.

3.23. Élimination
Un pion général représente un chef de rang mineur. Tout général qui se trouve sans unité rattachée lors de la phase de commandement est retiré de la carte. De plus, s'il est éliminé suite à une attrition ou un combat, il peut être réemployé lors de la prochaine phase de commandement.

3.3. Hiérarchie

La hiérarchie est à quatre niveaux, du plus haut au plus bas : le commandant en chef, les commandants d'armée, les commandants de corps, les généraux. Un chef ne peut jamais commander un autre chef d'un niveau supérieur ou égal au sien. Les généraux ne commandent que des unités de combat.

3.4. Capacité de commandement

Le nombre d'unités sur le compteur d'un chef et le nombre de subordonnés qu'il contrôle dépendent de sa capacité de commandement. Les unités et les chefs ont un coût de subordination dont le total ne doit pas excéder la capacité de commandement du chef de la force. Exemple : un chef ayant une capacité de commandement de 5 peut contrôler 5 unités d'infanterie, ou 4 unités d'infanterie et 2 de cavalerie, ou encore 3 unités d'infanterie et un chef ayant un coût de subordination de 2.

3.5. Les forces

Une force est dirigée par un chef appelé commandant et peut comprendre des unités de combat qui lui sont rattachées ainsi que des chefs subordonnés ayant eux-mêmes des unités attachées.

3.51. Types de forces
Lorsque l'ensemble des unités et des chefs subordonnés occupe le même hex., la force est dite monohex. et les subordonnés sont placés sur le tableau des effectifs dans la case du commandant de la force. Un commandant de force peut également contrôler des chefs subordonnés situés sur des hex. adjacents à l'hex. où il se trouve ; il s'agit alors d'une force multihex. et les subordonnés sont laissés sur la carte.

3.52. Mouvement
Lors de la phase de mouvement, le joueur actif doit annoncer la composition de chaque force avant de déplacer les pions. Le joueur peut détacher des chefs subordonnés d'une force en mouvement mais ils ne peuvent pas se déplacer ensuite. L'attrition est déterminée pour l'ensemble de la force définie avant le mouvement, quel que soit le nombre de subordonnés détachés en cours de route.

3.53. Combat
Lors de la phase de combat, le joueur passif désigne chaque force qui effectue une marche forcée avant qu'elle se déplace et le joueur actif chaque force attaquante avant le combat.

3.54. Consolidation
Après un mouvement normal ou une marche forcée, les forces ou parties de forces situées dans un même hex. doivent être consolidées (phase de consolidation), c'est-à-dire qu'il doit y avoir un chef présent dans l'hex. pouvant commander l'ensemble. Lors de la consolidation, si une ou plusieurs forces ou parties de force ne peuvent être placées simultanément sous le commandement du chef désigné pour l'hex., la dernière ayant fait mouvement ou, en cas d'égalité, la moins importante en points de force doit être reculée vers le premier hex. libre d'unités sur le chemin suivi lors du mouvement.

3.6. Nationalités

Les chefs ne peuvent commander que des unités de même nationalité, mais un commandant de force peut avoir des subordonnés de nationalités différentes. Dans ce cas, on considère toujours la nationalité du commandant de la force pour déterminer l'attrition suite au mouvement. Des unités de nationalité différente ne peuvent jamais se trouver empilées dans le même hex. à la fin de la phase de mouvement ou de marche forcée.

4.0. ZONE DE CONTROLE

L'hex. occupé par une unité et les 6 hex. qui l'entourent constituent sa zone de contrôle (abrégé en ZdC pour la suite).

4.1. Effets des ZdC sur les mouvements

Une force en mouvement doit s'arrêter quand elle pénètre dans une ZdC ennemie. Une force située dans une ZdC ennemie au début des phases de mouvement ou de marche forcée ne peut tenter d'en sortir que sous l'initiative modifiée de son chef. Sortir d'une ZdC ennemie coûte 2 points de mouvement en plus du coût du premier hex. de mouvement. Une force ne peut jamais faire mouvement directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.

4.2. Diminution des effets des ZdC sur les mouvements

4.21. Force réduite
Quitter la ZdC d'une force ne comprenant qu'1 ou 2 points de force d'infanterie ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire. Quitter la ZdC d'une force de 3 ou 4 points de force d'infanterie ne coûte qu'1 point de mouvement supplémentaire.

4.22. Cavalerie
Une force ne comprenant que des unités de cavalerie peut sortir d'une ZdC ennemie sans pénalité de mouvement. Si une force ennemie comprend au moins 1 point de force de cavalerie, quitter sa ZdC coûte toujours 2 points de mouvement.

4.3. Effet des ZdC sur les retraites et poursuites après combat

Une force peut retraiter au travers d'hex. de ZdC ennemie (si ce faisant elle respecte les priorités pour le chemin de retraite) sans s'arrêter. Cependant, les pertes dues à la poursuite sont alors doublées. Une force autorisée à poursuivre après combat ignore toutes les ZdC ennemies situées sur le chemin de poursuite.

5.0. COMMUNICATIONS

Les forces doivent maintenir une ligne de communication depuis le théâtre d'opérations jusqu'à leur base arrière représentée par la source d'approvisionnement permanente.

5.1. Source d'approvisionnement

5.11. Types de sources d'approvisionnement
Au départ, les Coalisés disposent d'une source d'approvisionnement permanente (hex. 4405) et les Français de deux (hex. 1600 et 4421). Lors de la phase de commandement, un joueur peut désigner une ville ou fortification comme source d'approvisionnement provisoire, à condition qu'elle soit reliée à une source d'approvisionnement permanente par un chemin continu d'hex. de route ou de chemin exempts de ZdC ou d'occupation d'unités ennemies.

5.12. Occupation
Une source d'approvisionnement occupée par une force ennemie devient inactive, c'est-à-dire qu'elle ne peut plus servir à tracer de ligne de communication. Une source d'approvisionnement permanente redevient active dès que la force ennemie occupante quitte l'hex.

5.13. Limitation
Les Français n'ont pas le droit de franchir la frontière. S'ils peuvent être amenés à le faire suite à une poursuite après combat, ils doivent s'arrêter avant et on détermine les effets de la poursuite comme s'ils avaient été jusqu'au bout.

5.2. Ligne de communication

La ligne de communication est le chemin le plus court qui sépare le commandant d'une force et une source d'approvisionnement active. Elle lui permet de recevoir des ordres de mouvement. Ce chemin peut être tracé au travers de tous les types de terrain en utilisant le coût en points de mouvement de la cavalerie. Une ligne de communication ne peut jamais excéder 10 points de mouvement. Elle ne peut passer au travers d'un hex. contrôlé par l'ennemi que si une force amie occupe cet hex. Elle ne peut pas passer au travers d'un hex. occupé par une force ennemie.

5.3. Force isolée

Une force qui ne peut pas tracer de ligne de communication est dite isolée. Elle ne peut pas recevoir d'ordres de mouvement et détermine son attrition en utilisant une colonne particulière sur la table.

6.0. ORDRES DE MOUVEMENT

Les ordres de mouvement sont reçus au début de la phase de mouvement, en fonction du nombre de sources d'approvisionnement permanentes actives. Au maximum, les Coalisés peuvent donc en recevoir un et les Français deux. Les ordres sont distribués à partir des sources dont ils sont issus, sauf dans le cas d'une marche étendue. Les ordres de mouvement non distribués dans le tour sont perdus, ils ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

6.1. Distribution des ordres

Les ordres de mouvement garantissent à une force la possibilité de se déplacer durant la phase de mouvement. Ils ne peuvent être donnés que durant la phase de mouvement par ordre ; dans tous les autres cas, une force ne peut se déplacer que par initiative. Pour recevoir un ordre de mouvement, une force doit avoir une ligne de communication et ne pas être dans une ZdC ennemie. Annoncer quelle force reçoit l'ordre et exécuter immédiatement le mouvement. Une force ne peut recevoir qu'un ordre de mouvement par tour, sauf si elle exécute une marche étendue.

6.2. Marche étendue

Pour faire une marche étendue, une force doit disposer d'une ligne de communication au début et à la fin de la phase de mouvement par ordre. Elle reçoit alors deux ordres de mouvement : un premier pour le mouvement normal et le second pour allonger la marche. Une force peut dépenser 4 points de mouvement durant une marche étendue, en plus du potentiel alloué pour la marche normale. L'attrition est alors déterminée en une seule fois, à la fin de la marche étendue et pour le nombre total de points de mouvement dépensés.

6.3. Mouvement stratégique

Le mouvement stratégique permet à une force ayant reçu un ordre de continuer, dans les tours suivants, un mouvement vers un objectif désigné sans dépenser d'ordre supplémentaire. Pour recevoir un ordre de mouvement stratégique, la force doit être à plus de 5 hex. de toute force ennemie et posséder une ligne de communication. Le joueur actif désigne l'objectif, ville ou fortification, le note sur un papier et place un marqueur de mouvement stratégique sur le chef de la force. Le mouvement doit se faire exclusivement sur route ou chemin et par la voie la plus courte entre le point de départ et l'objectif. L'attrition est résolue normalement. Le mouvement stratégique cesse dès que l'objectif est atteint, dès que la force par-

avec...

Les Dossiers de l'histoire

Jeux Descartes

Jeux Actuels

Eurogames

Ludodélire

Prince August

REK

Le Journal du Stratège

et

3615 CASUS 3615 DIPLO

CASUS BELLI organise le



sur le jeu 1792 - La patrie en danger



dans le cadre du

1er Salon de l'Histoire

Hall 3, Parc des expositions de la Porte de Versailles 75015 Paris

samedi 11 et dimanche 12 avril, de 10h à 19h

Bulletin d'inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer *avant le 15 mars* à CASUS BELLI, Championnat de France de Wargame, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris CEDEX 15.

❏ Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 80 F à l'ordre de Casus Belli. Je recevrai un dossier de participation comprenant le règlement de la compétition, le numéro 66 de Casus Belli contenant le jeu 1792, et une annexe des points de règles spécifiques au championnat. Je recevrai ultérieurement mon entrée permanente au Salon de l'Histoire.

ATTENTION : contrairement aux années précédentes, aucun mailing ne sera envoyé pour les inscriptions. Elles se feront uniquement par l'intermédiaire des bulletins publiés dans nos numéros de novembre 91 et janvier 92, ainsi que dans le Journal du Stratège.

Nom :.................................. Prénom :..

Adresse :..

Code postal :........................ Ville :...

Date Signature

1792 - La patrie en danger

Tableau des effectifs coalisés

Armée de Prusse

Brunswick 4 10 5 ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Hohenhole

Hohenhole 3 3 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Courbière

Courbière 2 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général A

Général A 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général B

Général B 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général C

Général C 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général D

Général D 0 1½ 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général G

Général G 4 1 1

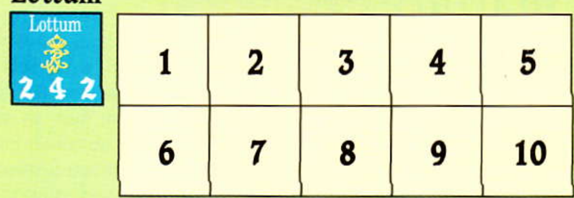
1	2	3	4	5

Général H

Général H 4 1 1

1	2	3	4	5

Lottum



Lottum 2 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Guillaume de Hesse

Hesse 1 4 3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



De Castries 1 3 3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Corps autrichiens



Clerfayt 3 5 3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Hohenhole-Kirchberg

Hohenhole Kirchberg 2 4 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général E

Général E 0 1 1/2 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général F

Général F 0 1 1/2 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Général I

Général I 4 1 1

1	2	3	4	5

vient à 5 hex. d'une force ennemie ou dès qu'elle reçoit un nouvel ordre ou fait un test d'initiative.

7.0. INITIATIVE

L'initiative des chefs est utilisée pour les mouvements de forces n'ayant pas reçu d'ordre, pour les marches forcées et lors des poursuites de forces ennemies faisant retraite suite à un combat.

7.1. Mouvement par initiative

Pour déplacer une force n'ayant pas reçu d'ordre de mouvement lors de la phase de mouvement en cours, le joueur actif doit obtenir sur un jet de dé un chiffre inférieur ou égal à l'initiative du commandant de la force, modifié par le moral de l'armée. S'il échoue, les chefs subordonnés ne peuvent tester à leur tour leur initiative afin de faire mouvement.

7.2. Modification de l'initiative

L'initiative du commandant d'une force située dans une zone de contrôle ennemie ou qui poursuit une force ennemie retraitant suite à un combat peut être modifiée par comparaison avec l'initiative du commandant de la force ennemie. La table de résistance utilisée dépend des conditions météo du tour. Le croisement entre l'initiative du chef qui doit tester son initiative et celle du chef ennemi donne l'initiative modifiée du chef.

7.3. Sortie d'une zone de contrôle

Une force située dans une zone de contrôle ennemie peut tenter de la quitter lors de la phase de mouvement. Elle ne peut le faire que sous l'initiative modifiée de son commandant. Le chef ennemi dont l'initiative est utilisée dans la table de modification de l'initiative peut être n'importe quel chef capable de commander une force comprenant les unités situées dans l'hex. adjacent à la force amie.

7.4. Marche forcée

Le joueur passif peut tenter, au début de la phase de combat, d'amener des renforts à une force située dans la ZdC d'une force ennemie suivant la procédure de mouvement par initiative. La force devant effectuer la marche forcée ne doit pas être dans une ZdC ennemie au départ et ne peut terminer son mouvement que dans un hex. occupé par une force amie ou situé dans la ZdC d'une force amie et d'une force ennemie. L'attrition suite à une marche forcée est résolue avec +4 au dé.

7.5. Poursuite après un combat

Une force ennemie qui retraite suite à un combat peut être poursuivie. On utilise alors l'initiative du commandant de la force en retraite (ou la plus importante si plusieurs forces retraitent) pour déterminer l'initiative modifiée du commandant de la force poursuivante.
L'initiative modifiée du poursuivant est comparée à la longueur de la retraite pour déterminer une colonne sur la table de poursuite. Un jet de dé dans cette colonne donne le nombre d'hex. de poursuite autorisés.

8.0. MOUVEMENT

Les mouvements ont lieu durant les phases de mouvement et de combat (marche forcée). Il ne peut y avoir de mouvement ennemi ou de combat durant les mouvements.

8.1. Mouvement des forces

Toutes les unités composant une force, représentée sur la carte par un chef, se déplacent ensemble. Une force monohex. se déplace en suivant un chemin unique. Une force multihex. se déplace suivant un chemin multiple, sachant que toutes les parties de la force doivent être adjacentes ou empilées à la fin du mouvement, même si les chemins suivis par les chefs subordonnés ne sont pas toujours adjacents ou confondus avec le chemin suivi par le commandant de la force. Pour déterminer l'attrition d'une force multihex., on considère toujours qu'elle a dépensé le nombre de points de mouvement de sa composante qui en a dépensé le plus. Un commandant de force peut détacher des chefs subordonnés durant le mouvement, ces derniers ne pouvant continuer à bouger.

8.2. Mouvement des chefs

Les chefs sans unités ou subordonnés rattachés peuvent se déplacer sans dépenser un ordre de mouvement ou tester leur initiative. Ils ne subissent pas l'attrition et ont une capacité de 9 points de mouvement. Ils peuvent traverser des ZdC ennemies sans s'arrêter mais pas des hex. occupés par des unités ennemies.

8.3. Capacité de mouvement

La capacité de mouvement dépend de la nature de l'unité et représente la distance potentielle qu'elle est capable de parcourir durant un tour de jeu :
— infanterie et artillerie à pied : 5 points de mouvement ;
— cavalerie lourde et artillerie à cheval : 7 points de mouvement ;
— cavalerie légère et chefs sans unités : 9 points de mouvement.
Une force peut continuer à bouger tant que sa capacité de mouvement n'a pas été dépassée, mais elle ne peut pas pénétrer dans un hex. si l'une quelconque des unités qui la composent n'a plus assez de points de mouvement pour le faire. Les points de mouvement non dépensés durant une phase ne peuvent pas être accumulés pour les phases suivantes.

8.4. Effets du terrain

Le coût en points de mouvement de chaque hex. et bordure d'hex. est exprimé sur la table des terrains. Il est variable en fonction de la nature du terrain et des unités en mouvement. Les coûts sont cumulatifs : entrer dans un hex. de forêt en traversant une rivière coûte 3 points de mouvement (2+1) à l'infanterie et 5 (4+1) à la cavalerie. Une force qui se déplace en suivant une route ou un chemin ne paye que le coût de la voie quel que soit le type de terrain traversé.

8.5. Limites et interdictions de mouvement

Une unité ne peut jamais entrer dans un hex. occupé par l'ennemi sauf si elle réussit un passage en force. Elle doit s'arrêter dès qu'elle entre dans une ZdC ennemie. Une force qui entre dans un hex. ne contenant pas d'unités ennemies déplace les chefs ennemis qui l'occupent dans un hex. adjacent au choix du joueur passif. Une force peut traverser librement et sans pénalité un hex. occupé ou contrôlé par une force amie. Une force ne peut jamais quitter volontairement la carte sauf si elle le fait pour remplir une condition de victoire, suite à une retraite après combat ou en ayant déclaré un mouvement hors carte.

8.6. Mouvement hors carte

Pour faire un mouvement hors carte, une force doit sortir par un hex. de route ou de chemin. Le commandant de la force est alors placé sur le calendrier 3 tours après le tour en cours. L'attrition est déterminée pour la longueur du mouvement effectué sur la carte avant la sortie. Une force effectuant un mouvement hors carte ne subit pas d'attrition et ne peut être réorganisée. Au terme des 3 tours de mouvement hors carte, la force peut entrer sur la carte lors des phases de mouvement ou de combat (marche forcée) par un hex. de route ou de chemin situé au plus à 20 hex. de l'hex. de sortie, en suivant le bord nord ou sud de carte en direction de l'est pour le Coalisé et de l'ouest pour le Français. Une force ne peut pas entrer par un hex. occupé par l'ennemi, mais peut le faire si l'hex. est seulement contrôlé. Si aucun hex. d'entrée n'est disponible, le commandant de la force est replacé sur le calendrier au tour suivant et peut tenter d'entrer sur la carte à chaque tour.

8.7. Passage en force

Lors de la phase de mouvement, le joueur actif peut tenter de repousser toute unité ennemie située sur le chemin suivi par l'une de ses forces. Il doit annoncer la tentative de passage en force et désigner l'unité qu'il désire repousser dès que sa force entre dans la ZdC ennemie. Il ne peut le faire que si sa force possède assez de capacité de mouvement résiduelle pour entrer dans l'hex. occupé et si toutes les unités situées au contact sont repoussées ou attaquées lors de la phase de combat. On compare les valeurs en points de force : un passage en force nécessite un rapport de force minimal de 7 contre 1, en tenant compte de tous les effets du terrain. Si ce ratio est atteint, l'unité repoussée est immédiatement reculée de 2 hex. par le joueur qui la contrôle, et le mouvement de la force peut continuer avec éventuellement d'autres tentatives de passage en force. Si le ratio est de 6 contre 1 ou moins, le mouvement de la force est arrêté dans la ZdC ennemie et la confrontation est résolue comme un combat normal lors de la phase de combat, avec un décalage de 2 colonnes à gauche sur la table de combat.

9.0. ATTRITION

Toutes les forces doivent déterminer leur attrition (usure des unités par les pertes qui ne sont pas dues au combat : malades, déserteurs, détachements égarés, etc.) lors de la phase de mouvement, qu'elles aient bougé ou pas. Toutes les forces effectuant des marches forcées lors de la phase de combat déterminent également leur attrition.

9.1. Détermination de l'attrition

Chaque camp dispose d'une colonne de référence sur la table d'attrition, sachant que les unités isolées des deux camps jouent sur une colonne spéciale. Déterminer la ligne utilisée par rapport au nombre total de points de force composant la force ayant fait mouvement, comparer un jet de dé modifié avec le nombre de points de mouvement dépensés pour trouver la colonne correspondante du tableau, et lire le résultat à l'intersection des deux. Le résultat est le nombre de points de force perdus par attrition suite au mouvement, et qui doivent être retirés immédiatement des unités composant la force. Le dé d'attrition est modifié par les conditions météorologiques (+1 si

Pluie ou Boue), par le type de mouvement effectué (+4 si marche forcée), et par le bonus du commandant de la force (-1).

9.2. Répartition des pertes

Les pertes dues à l'attrition doivent être réparties le plus équitablement possible entre les différentes unités qui composent la force ayant fait mouvement. Avant de faire perdre un second point à une unité, il faut que toutes les unités de la force en aient déjà perdu au moins un.

9.3. Attrition par armes

Même si des unités d'infanterie, d'artillerie et de cavalerie peuvent faire partie de la même force et se déplacer conjointement, l'attrition est toujours résolue à part pour la cavalerie. Il y a donc deux procédures de détermination de l'attrition pour des forces rassemblant les trois armes : une première fois pour l'infanterie, une seconde fois pour la cavalerie. L'artillerie n'est jamais comptée pour déterminer l'attrition.

10.0. COMBAT

Les forces du joueur actif qui sont dans une ZdC ennemie au début de la phase de combat doivent attaquer au moins une force ennemie adjacente. Le résultat du combat s'exprime par des pertes éventuelles de points de force de part et d'autre, *la retraite d'un des camps et la poursuite par l'autre. La force retraitant peut être désorganisée et le* résultat du combat peut modifier le niveau de moral d'un des camps ou des deux.

10.1. Obligations de combat

Le combat est obligatoire entre unités qui se trouvent dans leurs ZdC respectives. Une force qui se trouve dans une ZdC ennemie au début de la phase de combat doit attaquer au moins un hex. comprenant des unités ennemies. Toutes les forces ennemies adjacentes à des forces amies doivent être attaquées. Le joueur actif détermine quelles unités attaquent chaque hex. qui défend. Toutes les unités attaquant un même hex. doivent appartenir à la même force et doivent être adjacentes à l'hex. attaqué. Toutes les unités ennemies empilées dans un même hex. défendent conjointement, quelle que soit leur force d'appartenance. Des unités empilées ne peuvent jamais être attaquées individuellement.

10.11. Combat multihex.
Une force doit toujours attaquer en cumulant la totalité de ses points de force. Si elle occupe plusieurs hex., chacun d'entre eux ne peut pas attaquer séparément un hex. occupé par des unités ennemies. Un combat peut impliquer des unités attaquant et défendant dans autant d'hex. que nécessaire, à la condition que toutes les unités attaquantes fassent partie de la même force et qu'elles soient toutes adjacentes aux unités ennemies qui défendent. Deux forces distinctes ne peuvent pas attaquer ensemble, mais séparément l'une de l'autre et contre des hex. différents. Un hex. ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat. Deux forces différentes peuvent être attaquées simultanément en un seul combat par une force adjacente à toutes les unités qui défendent.

10.12. Combat multiforce
Si un joueur dispose de plus d'une force adjacente à un hex. occupé par l'ennemi, une seule d'entre elles peut attaquer. Les forces en surplus ne participent pas au combat mais en subissent tous les résultats en commun avec la force attaquante.

10.2. Effets du terrain sur les combats

Le terrain de l'hex. attaqué, celui de l'hex. attaquant et le côté d'hex qui les séparent peuvent modifier le rapport de force en combat. Les effets en sont résumés dans la table des terrains et s'appliquent hex. par hex. Lorsque le terrain d'un des hex. modifie le ratio de combat (indiqué par un M sur la table des terrains), on utilise la ligne correspondante sur la table de combat.

- Bois, colline boisée : les points de force de la cavalerie sont divisés par 2 si elle attaque vers ou défend dans l'hex.
- Marais : la cavalerie est divisée par 2 si elle défend dans l'hex.
- Crête, crête boisée : un maximum de 3 unités d'infanterie peut défendre dans ou attaquer à partir de l'hex. Elles subissent les pertes. Les autres unités présentes dans l'hex. doivent retraiter avec les 3 si nécessaire. On peut changer 1 unité parmi les 3 à chaque tour d'attaque. L'infanterie est doublée en défense.
- Marais, fleuve : une force est divisée par 2 si elle attaque à partir d'un hex. de marais ou exclusivement au travers d'un fleuve.
- Fortifications : un maximum de 10 points de force sont doublés ou triplés.
- Rivières, fleuves : le combat est modifié si le cours d'eau sépare toutes les unités attaquantes de toutes les unités qui défendent.

10.3. Procédure de résolution du combat

Le combat se déroule suivant une procédure comportant plusieurs étapes, dont certaines sont conditionnées par les choix opérés par les joueurs :
1 : le joueur actif indique la force qui attaque ;
2 : le joueur actif indique le ou les hex. qui défendent ;
3 : chaque joueur choisit secrètement un marqueur de type de bataille (rangée ou poursuite) ;
4 : le joueur actif effectue ses tirs d'artillerie ;
5 : le joueur actif détermine le ratio sur la table de combat, jette un dé, applique les modifications éventuelles, et annonce le résultat du combat ;
6 : le vainqueur retire les points de force perdus ;
7 : le vaincu révèle son marqueur de type de bataille ;
8 : si le vaincu a choisi une bataille de poursuite : le vaincu retraite, le vainqueur peut poursuivre, les pertes sont appliquées, et la bataille prend fin ;
9 : si le vaincu a choisi une bataille rangée : le vaincu retire les points de force perdus et le combat continue ;
10 : le joueur passif définit la force qui contre-attaque ;
11 : le joueur passif indique le ou les hex. qui défendent ;
12 : le joueur passif effectue ses tirs d'artillerie ;
13 : le joueur passif détermine le ratio sur la table de combat, jette un dé, applique les modifications éventuelles, et annonce le résultat du combat ;
14 : le vainqueur retire les points de force perdus ;
15 : le vaincu révèle son marqueur de type de bataille ;
16 : si le vaincu a choisi une bataille de poursuite : le vaincu retraite, le vainqueur peut poursuivre, les pertes sont appliquées, et la bataille prend fin ;
17 : si le vaincu a choisi une bataille rangée : le vaincu retire les points de force perdus et le combat reprend à partir de l'étape 1.

10.4. Restrictions au combat

Les généraux ne peuvent jamais choisir de conduire une bataille rangée. Un chef peut choisir de mener autant de tours de bataille rangée qu'il a d'initiative, mais pas plus.

10.5. Répartition des pertes

L'attaquant et le défenseur répartissent à chaque tour, leurs pertes comme ils le désirent, à condition :
— d'en faire subir la moitié à une seule unité ;
— de répartir le reste équitablement parmi les autres unités (même procédure que pour l'attrition) ;
— d'éliminer 1 point de force de cavalerie pour 4 points de force perdus (compté sur le cumul des pertes, si plusieurs tours de bataille rangée).

10.6. Avance après combat

Lorsqu'une force est totalement éliminée du fait des pertes en combat, hors poursuite, l'attaquant peut occuper l'hex. vacant avec toute force ou partie de force ayant participé au combat. Cette avance ne compte pas comme un hex. de poursuite pour la modification du moral.

10.7. Artillerie

L'artillerie n'est jamais comptée pour déterminer l'attrition ou le rapport de force du combat. L'artillerie peut tirer à chaque round de bataille rangée. Son but est d'éliminer des points de force adverses avant le calcul du rapport de force pour le combat. Sur la table de bombardement, le croisement entre la colonne correspondant au nombre de points de force d'artillerie de la force attaquante et la ligne correspondant au jet de dé pris dans la colonne du ratio de cavalerie donne le nombre de points de force éliminés.

10.71. Pertes de l'artillerie en combat
L'artillerie ne peut jamais perdre de points de force suite à un tir d'artillerie, sauf si elle est le seul composant de la force attaquée. Une force composée uniquement d'unités d'artillerie est éliminée en combat si elle est attaquée par une force ennemie comportant au moins un point de force. L'artillerie ne perd jamais de points de force en bataille rangée, elle en perd un si la force dont elle dépend est poursuivie d'au moins 5 hex.

10.72. Mouvements de l'artillerie
Une unité d'artillerie ne peut pas effectuer de marche étendue, ni participer à une poursuite. L'artillerie ne perd un point de force dans l'attrition suite au mouvement que si durant un tour de Boue la force doit perdre au moins 5 points de force.

11.0. RETRAITE APRES COMBAT

Une force devant retraiter à la suite d'un combat doit se déplacer du nombre d'hex. requis en direction de sa source d'approvisionnement permanente. Les unités empilées doivent retraiter ensemble. La retraite est mesurée en hex. mais elle doit se faire par le chemin le moins coûteux en points de mouvement. Une force complètement encerclée est éliminée si la force attaquante peut poursuivre d'au moins un hex. Une force retraitant peut entrer dans des ZdC ennemies mais ses pertes dues à la poursuite sont alors doublées. Une force retraitant peut entrer dans des hex. occupés par des unités amies, après avoir déplacé ces dernières d'un hex.

11.1. Forces multihex.

Des chefs adjacents ne peuvent pas faire retraite dans des directions différentes s'ils ont participé au même combat ou font partie de la même force ayant combattu. Ils doivent terminer leur retraite adjacents. Dans ce cas, on considère comme chemin de retraite celui suivi par le commandant de la force.

11.2. Chemin de retraite

La retraite doit s'effectuer par ordre de priorité décroissant :
— en direction d'une source d'approvisionnement permanente ;
— par des hex. non adjacents au chemin déjà suivi ;
— par des hex. non contrôlés par l'ennemi ;
— par des hex. non occupés par les unités amies et si nécessaire par l'hex. occupé par les plus faibles en points de force qui sont déplacées d'un hex ;
— par les hex. les moins coûteux en points de mouvement.
Si le mouvement de retraite ne peut plus s'effectuer en respectant les priorités, la force est bloquée.

11.3. Déplacement d'unités

Si le seul hex. disponible pour tracer le chemin de retraite est occupé par une force amie, cette dernière est déplacée d'un hex. comme s'il s'agissait du résultat d'un combat. Une force ne peut de ce fait entrer dans une ZdC ennemie. Si c'est l'unique possibilité, la force retraitant est alors bloquée. Un déplacement d'unité amie peut en entraîner d'autres par réaction et former une chaîne d'unités déplacées.

11.4. Retraite hors carte

Une force peut, si elle y est obligée, faire retraite hors de la carte. Elle est alors automatiquement désorganisée et entre de nouveau comme renfort par l'hex. de sortie dès qu'elle est ralliée.

12.0. POURSUITE

La force victorieuse en combat peut poursuivre le vaincu retraitant en suivant le chemin de retraite. Elle peut traverser des ZdC ennemies et entrer dans l'hex. occupé par la force poursuivie, auquel cas celle-ci est éliminée. Le vainqueur n'est jamais obligé de poursuivre. Il doit annoncer son intention à l'issue du combat. S'il ne poursuit pas, le vaincu perd aussitôt autant de points de force que le vainqueur.

12.1. Unités poursuivantes

La totalité de la force ayant participé au combat peut poursuivre. Le vainqueur peut aussi détacher un ou plusieurs chefs pour former une force destinée à mener la poursuite et laisser le reste de la force sur place. C'est l'initiative du chef de la force poursuivante qui est utilisée pour déterminer la longueur de la poursuite. La force poursuivante doit comprendre au moins autant de points de force que d'hex. de poursuite autorisés.

12.2. Longueur de poursuite

Pour déterminer la longueur de la poursuite exprimée en nombre d'hex. :
— utiliser la table de résistance pour déterminer l'initiative modifiée du chef poursuivant (actif) par rapport au chef retraitant (passif) ;
— sur la table de poursuite (partie haute), comparer l'initiative modifiée et la longueur de la retraite pour trouver la colonne de résolution ;
— déterminer le différentiel de cavalerie applicable en comparant le nombre de points de force de cavalerie présents dans les forces poursuivante et poursuivie. Si le rapport est de 1/1, le différentiel est de -1 en faveur du majoritaire, s'il est de 2/1 le différentiel est de -2, etc. Le différentiel maximum est de -3 ou +3. En cas d'égalité parfaite, il est de 0 ;
— jeter un dé modifié par le différentiel de cavalerie et la nature de la force (-1 si cavalerie).

La force poursuivante doit emprunter exactement le chemin de retraite suivi par le vaincu. La longueur de la poursuite en hex. donne le nombre de points de force perdus par le vaincu, qui est au minimum égal aux pertes du vainqueur. La poursuite s'arrête toujours dans l'hex. occupé par le poursuivi, qui est alors éliminé.

12.3. Poursuite hors carte

Une force poursuivante doit toujours s'arrêter au bord de la carte même si le nombre d'hex. de poursuite autorisés est supérieur. La force ayant fait retraite hors de la carte perd autant de points de force que si la poursuite s'était déroulée jusqu'au bout, y compris pour son élimination éventuelle.

13.0. DESORGANISATION ET RALLIEMENT

Une force retraitant suite à un combat peut être désorganisée. A la fin de la phase de combat, jouer un dé pour chaque force ayant fait retraite et comparer le résultat à l'initiative du chef de la force modifiée par le moral de l'armée. S'il est supérieur, la force est désorganisée et un marqueur est placé sur le pion chef sur la carte. Lorsque la force retraitant comporte plusieurs chefs subordonnés, qu'ils soient ou non sur la carte, il est possible de jouer la désorganisation pour chacun d'entre eux.

13.1. Effets de la désorganisation

Une force désorganisée ne peut pas faire de marche forcée ni tenter de se déplacer sous l'initiative de son chef. Si elle reçoit un ordre de mouvement, elle doit terminer son déplacement plus près (en points de mouvement) de sa source d'approvisionnement. Une force désorganisée ne peut pas entrer dans un hex. contrôlé par l'ennemi, sauf si cet hex. est déjà occupé par une unité amie. Elle peut être intégrée dans une force non désorganisée commandée par un autre leader, mais cette force ne peut plus faire que des mouvements par ordre et doit alors se rapprocher de sa source d'approvisionnement. Une force désorganisée ne peut pas attaquer mais se défend normalement. Si une force composée entièrement d'unités désorganisées est obligée d'attaquer une force ennemie, l'attaque est résolue en décalant le rapport de force de 3 colonnes à gauche sur la table au moment du jet de dé. Une force désorganisée ne peut être modifiée dans sa composition sur le tableau des effectifs (transférer ou recevoir des unités). Enfin, une force déjà désorganisée qui retraite suite à un combat ne joue pas une seconde fois pour sa désorganisation.

13.2. Ralliement

Les commandants de forces désorganisées dans les tours précédents peuvent tenter de les réorganiser à la fin de la phase de combat. Pour réorganiser une force, il suffit de réussir un jet de dé inférieur ou égal à l'initiative du commandant modifiée par le moral de l'armée. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une force peut être désorganisée et réorganisée.

14.0. RENFORTS

Les renforts entrent en jeu durant la phase de mouvement par l'hex. indiqué sur le calendrier. Ils peuvent recevoir un ordre de mouvement ou tenter de se déplacer sous l'initiative du commandant de la force. Les renforts payent le coût normal du terrain dès l'hex. d'entrée. Ils peuvent entrer sur la carte si l'hex. d'entrée est contrôlé par l'ennemi mais pas s'il est occupé par une unité ennemie. Dans les deux cas, le joueur actif peut décider de leur faire effectuer immédiatement un mouvement hors carte ou de les faire entrer dans l'hex. le plus proche libre de toute influence ennemie.

15.0. FORTIFICATIONS ET PONTS

15.1. Fortifications

Il existe deux types de fortifications : les citadelles et les forteresses. Les ZdC s'étendent normalement dans et hors des fortifications mais le combat n'est pas obligatoire entre une force située à l'intérieur et une force ennemie adjacente. Les fortifications modifient le ratio de combat. Un maximum de 10 points de force peuvent être doublés dans les forteresses et triplés dans les citadelles. Du fait de leurs dimensions réduites, un maximum de 40 points de force peuvent être placés dans une fortification.

15.11. Combat
Lors de la phase de combat, le joueur passif indique pour chacune de ses forces dans des fortifications situées dans une ZdC ennemie s'il désire combattre en rase campagne ou bénéficier de l'avantage de la fortification. Dans le premier cas, il s'agit d'un combat normal ; dans le second cas, le joueur actif peut choisir de donner l'assaut ou de faire le siège. Un assaut est résolu comme une bataille rangée n'ayant qu'un seul tour et sans contre-attaque du défenseur. Chaque camp applique les pertes et le combat s'arrête. Il ne peut y avoir retraite du défenseur et poursuite de l'attaquant.

15.12. Siège
Une force est considérée comme assiégée dès qu'elle profite de l'avantage donné par la fortification pour éviter le combat et que la force ennemie adjacente possède au moins autant de points de force. Il n'est pas nécessaire que l'assiégeant occupe ou contrôle tous les hex. adjacents à une fortification pour commencer un siège. Une force assiégée comptant au plus 12 points de force détermine son attrition normalement. Au-delà de 12 points de force, on utilise la colonne correspondant aux forces isolées. Une fortification se rend dès qu'à la fin d'un tour il y a au plus 4 points de force assiégés. Tous les points de force et chefs survivants sont éliminés et retirés du jeu, et la force assiégeante peut alors pénétrer dans la fortification. On considère que la force assiégeante occupe les 6 hex. qui entourent la fortification. Pour briser le siège, il suffit d'interposer une force non assiégée dans un hex. adjacent à la fortification. Autrement, la force assiégée ne peut quitter la fortification qu'en attaquant d'abord la force assiégeante. Une force amie ne peut pénétrer dans une fortification assiégée sans que le siège ait été au préalable brisé.

15.3. Garnisons

Les fortifications françaises de frontière sont occupées au début du jeu par des garnisons représentées par une seule unité rattachée au commandant de la place. Les garnisons peuvent recevoir des points de force provenant de n'importe quel type d'unités mais pas en transférer vers d'autres unités. Les forces de garnison ne peuvent pas quitter volontairement leur fortification de rattachement ni choisir seules de combattre en rase campagne.

15.4. Ponts

Seuls les fleuves sont traversés par des ponts qui peuvent être endommagés ou réparés à la fin de la phase de mouvement (Semuy entre les hex. 0807 et 0908 est un gué qui n'annule pas la pénalité de +2 pour la traversée de l'Aisne). Pour endommager ou réparer un pont, une force adjacente au côté d'hex. du pont doit réussir une jet de dé sur la table correspondante. Si une force ennemie occupe l'autre extrémité du pont, ajouter 1 au dé pour endommager et la réparation est impossible.
Un pont endommagé est indiqué par un marqueur sur la carte et n'annule plus la pénalité de +2 points de mouvement pour traverser le fleuve. Un pont réparé agit normalement. Un pont peut être endommagé et réparé plusieurs fois dans la partie.

16.0. METEO

Le temps est déterminé au début de chaque tour en utilisant la table climatique (+1 au dé si Pluie au tour précédent). Les effets sont :
Beau : aucun effet ;
Boue : +1 au dé d'attrition, le cinquième point de force perdu par attrition doit être de l'artillerie ;
Pluie : +1 au dé d'attrition, utiliser la partie « pluie » de la table de résistance.

17.0. MORAL

Le moral de chaque camp est enregistré en cours de jeu par le compteur figurant sur la carte. Le moral est ajouté à l'initiative du chef pour les mouvements. Il peut être modifié par :
1 : la perte d'une fortification à la suite d'un assaut ou d'un siège (-1 au moral français) ;
2 : la sortie par l'hex. 0123 d'une force coalisée comptant au moins 40 points de force et possédant une ligne de communication au début du mouvement (+2 au moral coalisé, applicable uniquement si le moral est déjà supérieur ou égal à +2) ;
3 : toute bataille rangée dans laquelle commande un chef ayant une capacité de commandement de 6 ou plus et qui comporte au moins un tour de combat (attaque et contre-attaque) et un hex. de poursuite autorisé (le vainqueur choisit entre -1 au moral du vaincu et +1 à son propre moral dans la limite du compteur de moral) ;
4 : toute bataille rangée dans laquelle commande un chef ayant une capacité de commandement de 6 ou plus, où le vaincu est totalement éliminé et qui comporte au moins un tour de combat ainsi que l'occupation de l'hex. vacant (le vainqueur choisit entre -1 au moral du vaincu et +1 à son propre moral dans la limite du compteur de moral) ;
5 : l'élimination en combat d'un chef ayant une capacité de commandement de 6 ou plus (mêmes conséquences que 3 :) ;
6 : l'élimination en combat du duc de Brunswick (mêmes conséquences que 3 : sauf que le moral français peut dépasser la limite du compteur).

18.0. CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est principalement déterminée par le niveau de moral de chaque camp. La partie s'arrête dès qu'un joueur parvient à dépasser la limite supérieure du compteur de moral (au-delà du niveau +3). Sinon, au terme des 18 tours de jeu, on juge le degré de victoire en comparant le moral de chacun :
— victoire décisive = 4 intervalles de différence ;
— victoire marginale = 3 intervalles de différence ;
— égalité = au plus 2 intervalles de différence.
Pour le championnat, le calcul des niveaux de victoire sera affiné par la prise en compte d'objectifs secondaires (villes) et stratégiques (passages de fleuves), ainsi que des pertes de chaque camp.

Ordre de bataille

Cet ordre de bataille correspond à la situation des troupes le 19 août 1792, date d'entrée en France des armées coalisées. Le jeu débute directement à la phase de mouvement des Coalisés du premier tour (19-20 août). Le temps est beau et le niveau de moral est respectivement de 0 pour les Coalisés et de +1 pour les Français car « La patrie est en danger ! ». L'ordre de bataille donne le placement sur la carte de chaque chef ou général, son rang hiérarchique et la liste des unités qu'il commande directement. Chaque unité, désignée par son numéro et son type, est suivie de sa valeur initiale en points de force entre parenthèses.

ARMÉES FRANÇAISES

Garnisons

Général Lavergne (3408) : garnison de Longwy (6)
Général Beaurepaire (2418) : garnison de Verdun (8)
Général Wimpfen (4313) : garnison de Thionville (10)
Général de Ligniville (2508) : garnison de Montmedy (10)
Général Gar. Metz (4321) : garnison de Metz (8)
Général Gar. Sedan (1601) : garnison de Sedan (8)

Armée du centre

— Deprez-Crassier, commandant l'avant-garde (3913) : 1-chasseurs (2), 1-hussards (1), 2-chasseurs à cheval (1).
— Général E (La Barolière) (4214) : 2-grenadiers (2), 3-chasseurs à cheval (1).
— Kellermann, commandant l'armée du centre (4221) : artillerie à pied (3), artillerie à cheval (1).
— Lynch, commandant la 1re ligne (4221) : 3-ligne (6), 4-ligne (6), 4-cuirassiers (1), 5-dragons (2).
— Muratel, commandant la 2e ligne (renfort 4-5 septembre, 4421) : 5-ligne (4), 6-volontaires (2), 6-cavalerie (2), 7-chasseurs à cheval (2).
— Valence, commandant la réserve (4221) : 7-grenadiers (4), 8-gardes nationaux (2), 8-carabiniers (2).

Armée des Ardennes

— Dumouriez, commandant en chef de l'armée française, commandant l'armée des Ardennes (1601) : artillerie à pied (3), artillerie à cheval (1).
— Dillon, commandant l'avant-garde (2104) : 1-ligne (3), 2-chasseurs (2), 1-hussards (2), 2-chasseurs à cheval (2).
— Le Veneur, commandant la 1re ligne (1904) : 3-ligne (6), 4-ligne (3), 5-volontaires (8), 3-cavalerie (2), 4-hussards (2).
— Chazot, commandant la 2e ligne (2004) : 6-ligne (6), 7-ligne (3), 8-volontaires (8), 5-cavalerie (1), 6-dragons (1), 7-chasseurs à cheval (2).
— Stengel, commandant la réserve (1601) : 9-grenadiers (6), 8-dragons (1), 9-dragons (2).
— Général Luckner, commandant le camp de Châlons (renfort conditionnel[1], 0123) : 10-fédérés (10).

Armée du nord[2]

— Duval (renfort 6-7 septembre, 0105) : 1-ligne (3), 2-volontaires (2), 1-dragons (1).
— Beurnonville (renfort 12-13 septembre, 0105) : 3-ligne (4), 4-volontaires (6), 5-volontaires (5), 2-dragons (2), 3-chasseurs à cheval (1).

ARMÉE DES COALISÉS

Armée du roi de Prusse

— Hohenhole, commandant l'avant-garde (4108) : 1-ligne (10), 2-fusilliers (2), 1-hussards (4), 2-dragons (2).
— Général G (Kohler) (4409) : 5-hussards (4), 9-fusilliers (2).
— Général H (Eben) (3906) : 6-hussards (4), 10-fusilliers (2).
— Brunswick, commandant en chef l'armée des Coalisés, commandant l'armée du roi de Prusse, commandant la 1re ligne (4306) : 3-ligne (9), 4-ligne (9), 5-ligne (9), artillerie à pied (6).
— Courbière, commandant la 2e ligne (4306) : 6-ligne (9), 7-ligne (9), 8-ligne (4).
— Lottum, commandant la réserve de cavalerie (4306) : 3-cuirassiers (4), 4-dragons (7), artillerie à cheval (2).
— Landgrave de Hesse, commandant le corps hessois (4306) : 1-fusilliers (1), 2-ligne (6), 1-hussards (2), 2-dragons (1), 3-carabiniers (1).
— De Castries, commandant le corps des Émigrés (4405) : 1-ligne (6), 1- cavalerie (3).

Corps autrichiens

— Clerfayt (renfort 21-22 août, 3305 ou 4105) : 1-ligne (9), 2-ligne (9), 3-ligne (7), 1-cavalerie (4), 2-hussards (2).
— Hohenhole-Kirschberg (renfort 23-24 août, 4410) : 4-ligne (9), 5-ligne (7), 6-ligne (7), 3-cavalerie (4), 4-hussards (2).

1) renfort conditionnel: la force de Luckner apparaît sur l'hex. 0123 au cours de n'importe quelle phase de jeu, même ennemie, dès qu'une unité ennemie se trouve à 5 hex. de l'hex. 0123 (route vers Châlons et Paris). Luckner est représenté par un général d'infanterie. S'il n'y en a pas de disponible, l'entrée en jeu des fédérés est reportée à la prochaine phase de commandement français où un général d'infanterie est disponible.

2) Les renforts de l'armée du Nord sont rattachés à l'armée des Ardennes.

Total des points de force

	Infanterie	Garnison	Cavalerie	Artillerie
Français	103	50	31	8
Coalisés	126	-	44	8

CREDITS. ***Conception et développement* : Marc Brandsma. *Graphisme* : Didier Guiserix.**
***Tests du jeu* : Claude Renaud, Laurent Garbe, Nicolas Pilartz, Eric Marchand, Fred Bey.**
Remerciements à Kevin Zucker pour avoir créé la meilleure série de jeux napoléoniens et nous avoir permis de nous en inspirer.

Table des terrains

Coût en points de mouvement	⊡	⊠ ⧄	Effets sur le combat	
Clair	1	1	.	.
Bois	2	4	.	Cav./2 si att. ou déf. dans l'hex.
Colline	2	2	M	.
Colline boisée	2	4	M	Cav./2 si att. ou déf. dans l'hex.
Crête	4	6	M	Max. de 3 unités inf. peuvent déf. dans ou att. depuis l'hex. Inf.x2 en déf.
Crête boisée	4	8	M	(Idem Crête) Cav./2 si att. dans l'hex.
Marais	2	4	.	Force/2 si att. depuis l'hex, cav./2 si déf. dans l'hex.
Route	1/2	1/2	.	(cf. terrain de l'hex.)
Chemin	1	1	.	(cf. terrain de l'hex.)
Rivière	+1	+1	M	Modifié si att. au travers
Fleuve	+2	+2	M	Modifié si att. au travers, force/2 si att. au travers
Pont	.	.	M	.
Village	.	.	.	.
Ville	.	.	.	.
Citadelle	1	1	M	Max. de 10 points de force triplés en déf. Combat non obligatoire avec ennemi adjacent Max. empilement de 40 points de force
Forteresse	1	1	M	Max. de 10 points de force doublés en déf. Combat non obligatoire avec ennemi adjacent Max. empilement de 40 points de force

Table climatique

Dé	Temps
1	beau
2	beau
3	boue
4	pluie
5	pluie
6	pluie

Modificateur:
+1 si temps=pluie au tour précédent.

Table de destruction et réparation de pont

Dé	Résultat
1	réussi
2	réussi
3	réussi
4	échec
5	échec
6	échec

Modificateur: +1 pour détruire si une force ennemie occupe l'autre extrémité.

Table de résistance

Initiative	chef passif									
	beau / boue					pluie				
chef actif	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
2	2	2	1	1	0	2	1	0	0	0
3	3	3	2	2	1	3	2	1	0	0
4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	1

Résultat : initiative modifiée du chef actif.

Table d'attrition

Points de force Français Autrichiens	Prussiens Emigrés	Unité isolée	Pts Mvt	Dé modifié										
			0-1	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11				
			2-3	-	-	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11		
			4-5	-	-	-	-	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11
			6-9	-	-	-	-	-	-	0	1-2	3-4	5-6	7+
1-4	1-2	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
5-7	3-4	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
8-10	5-7	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
11-15	8-10	1-2		-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2
16-20	11-15	3-4		-	-	-	-	-	-	-	1	1	2	3
21-30	16-20	5-7		-	-	-	-	-	-	1	1	2	3	3
31-40	21-30	8-10		-	-	-	-	-	1	1	2	3	3	4
41-50	31-40	11-15		-	-	-	-	1	1	2	3	3	4	4
51-75	41-50	16-20		-	-	-	1	1	2	3	3	4	4	5
76-100	51-75	21-30		-	-	1	1	2	3	3	4	4	5	6
101+	76-100	31-40		1	1	1	2	3	3	4	4	5	6	•
-	101+	41-50		1	2	2	3	3	4	4	5	6	•	•
-	-	51-75		2	3	3	4	4	5	5	6	•	•	•
-	-	76-100		3	4	4	5	5	6	•	•	•	•	•
-	-	101+		4	4	5	6	•	•	•	•	•	•	•

Modificateurs au dé :
+1 si pluie ou boue
+4 si marche forcée
-1 si chef avec bonus

Résultat: nombre de points de force perdus par la force en mouvement, à appliquer immédiatement.
(-)=pas de perte. (•)=interdit, réduire la longueur du mouvement d'un niveau et déterminer l'attrition de nouveau (sans rejouer le dé).

Table de bombardement

Différentiel de cavalerie attaquant/défenseur			Points de force d'artillerie (x20 pièces)						
1-1	2-1	3-1	1,2	3	4	5	6	7	8+
1			0	0	0	0	0	0	1
2	1		0	0	0	0	0	0	1
3	2		0	0	0	0	0	1	2
4	3	1	0	0	0	0	1	1	3
5	4	2	0	0	0	1	1	2	3
6	5	3	0	0	1	1	2	3	4
	6	4	0	1	1	2	3	3	4
		5	1	1	2	3	3	4	5
		6	1	2	3	3	4	4	5

Note: si le différentiel est inférieur à 1-1 et contre des fortifications, utiliser la colonne 1-1.
S'il est supérieur à 3-1, utiliser la colonne 3-1.
Résultats : donne le nombre de points de force perdus par le défenseur, à retirer immédiatement en respectant les règles de distribution des pertes.

Table de combat

Terrain	Rapport de force Attaquant/Défenseur (sans artillerie)									
normal	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
modifié (M)	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	-
Dé: 0	3/2	3/4	2/4	2/5	1/5	1/7	1/9	1/10	1/10	1/10
1	8/2	4/2	3/4	2/4	1/4	1/5	1/7	1/9	1/10	1/10
2	4/1	5/2	4/2	3/3	1/3	1/4	1/6	1/8	1/10	1/10
3	10/0	5/1	5/2	3/2	2/2	1/3	1/5	1/5	1/6	1/10
4	10/0	6/0	5/1	3/1	2/2	2/3	2/5	1/4	1/4	1/4
5	10/0	10/0	8/1	4/1	3/1	3/3	2/4	2/5	3/8	2/8
6	10/0	10/0	9/0	6/0	4/0	4/2	4/3	4/8	4/10	4/10

Modificateurs : +1/-1 si bonus de chef, décallage de colonne si force repoussée.
Note : les rapports de force supérieurs à 6-1 sont traités comme 6-1, ceux inférieurs au minimum donnent un 10/0 automatique (défenseur retraite).
Résultats : (pertes Attaquant)/(pertes Défenseur), si dans la zone grisée l'attaquant retraite, sinon le défenseur retraite. Les pertes pour la force qui ne retraite pas indiquent le nombre de points de force perdus (en bataille rangée ou combat de poursuite). Les pertes pour la force qui doit retraiter indiquent la longueur de la retraite (combat de poursuite) ou le nombre de points de force perdus (bataille rangée).

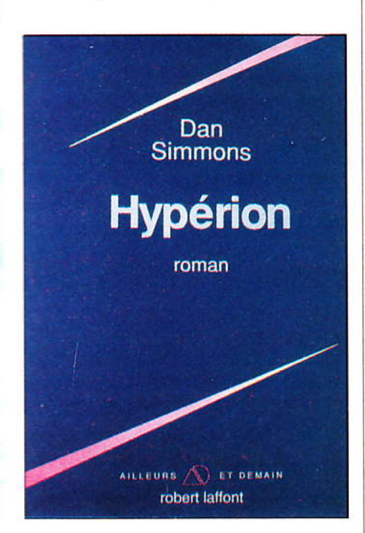
Table de poursuite

	Longueur de la retraite (en hex.)										
Initiative modifiée 0,1				8+	7	6	5	4	3	2	1
2			8+	7	6	5	4	3	2	1	
3		8+	7	6	5	4	3	2	1		
4	8+	7	6	5	4	3	2	1			
Dé:	Longueur de la poursuite (en hex.)										
0,-	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	•
1,2	8	7	6	5	4	3	2	1	0	•	•
3,4	7	6	5	4	3	2	1	0	•	•	•
5,6	6	5	4	3	2	1	0	•	•	•	•
7,+	5	4	3	2	1	•	•	•	•	•	•

Modificateurs: différentiel de cavalerie de +3 à -3, -1 si force poursuivante exclusivement cavalerie.
Résultat: nombre d'hex. de poursuite autorisés, •=pas de poursuite. La force retraitant perd autant de points de force que la longueur de poursuite autorisée (ou autant que le poursuivant s'il en a perdus plus en combat). Une force poursuivante doit avoir au moins autant de points de force que d'hex. de poursuite.



romans



Un demi-chef-d'œuvre

Il est rare qu'un roman étranger arrive en France avec une réputation comme celle d'**Hypérion**. Aux USA, ce livre a enthousiasmé la critique dans son ensemble, pour des raisons évidentes. Il était naturel qu'il paraisse chez nous dans la prestigieuse collection Ailleurs & Demain, qui a publié tant de chefs-d'œuvre et de livres-univers, de *Dune* à *Radix*, de *Tous à Zanzibar* à *En terre étrangère*, de *Jack Barron et l'éternité* à *Rock machine* ; autant de romans qui ont à juste titre marqué leur époque. Et gageons qu'*Hypérion* – et sa suite, sur laquelle je m'étendrai plus loin – connaîtra le même succès que ses illustres prédécesseurs. Il le mérite.
Dans ce fort volume de presque 500 pages, Dan Simmons présente plusieurs modes de transport interstellaire, une bonne centaine de planètes aussi curieuses que Mare Infinitum ou Hypérion, qui donne son titre au roman, des cyberpunks – utilisant des matrices gibsoniennes ! –, toutes les religions possibles et imaginables, des Intelligences Artificielles, une créature improbable et meurtrière nommée le gritche, ou Seigneur de la Douleur, deux cents milliards d'hommes, des Tombeaux vides qui « remontent » le temps, un prêtre catholique « possédé » par la croix qu'il porte sur la poitrine, des villas dont chaque pièce se trouve sur un monde différent, des éditeurs véreux, pas mal de pages d'Histoire – passée et future –, la Terre détruite par un trou noir, un poète alcoolique qui fut multimilliardaire, une détective privée qui porte en elle… Je ne vais pas vous infliger la liste complète, hein ? *Hypérion* est un livre d'une richesse infinie, car il tient compte de *tout* ce qui a pu se faire en matière de SF – devenant dès lors un fabuleux gisement de détails « qui font vrai » pour tous les scénarios futuristes. Il s'agit de toute évidence du roman d'un érudit, avec tout ce que cela peut comporter d'irritant quand la référence se fait trop précise – *comme lors des voyages dans l'infosphère qui doit beaucoup* au cyberspace de Bill Gibson. En fait, après avoir terminé ce pavé, j'en suis encore à me demander s'il comporte une seule idée originale, vraiment originale. Le gritche, peut-être… Mais il faudra attendre la fin du second volume pour en être certain.
Car voila le problème : ainsi que je vous l'avais suggéré dès le début de cette chronique, ces 500 pages ne forment en fait que la première partie d'un roman deux fois plus gros. *Hypérion* s'interrompt au moment précis où tout est sur le point de commencer réellement. Et malgré l'enthousiasme que ce début a fait naître en moi – il y avait longtemps que je n'avais pas *dévoré* un livre de SF avec une telle avidité et une jubilation aussi intense –, je me permets de réserver mon jugement jusqu'à la parution de *The fall of Hyperion*, en janvier.
Vite ! Vite ! Je suis en état de manque ! *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*



De la SF avant toute chose

Robert Silverberg ne rédige pas que des pavés. **Opération Pendule**, qui vient de paraître chez J'Ai Lu n'est en effet pas plus long qu'un Fleuve standard. Visiblement écrit pour la jeunesse, ce roman conte le balancement temporel d'une paire de jumeaux, qui oscillent entre le passé et le futur avec une amplitude sans cesse plus grande. Court, rapide, efficace, illustré par Moebius lui-même, Opération *Pendule* est un véritable exemple de bonne SF, où l'auteur ne se perd pas en arguties et développements *inutiles. À quand d'autres livres courts* de cette qualité ? *(J'Ai Lu « Science-fiction » n° 3059.)*
Karel Dekk est un petit malin. Dans son premier roman, **Espion de l'étrange**, il trouve le moyen de mettre en scène Michel Pagel, Samuel Dharma, Félix Chapel, Red Deff, Don Hérial et… Roland C. Wagner ! Sans compter tous les auteurs de SF, français ou anglo-saxons, qui ne sont que cités ou évoqués. En faisant ainsi de ses collègues des personnages de roman, Karel Dekk ne fait, au fond, que reprendre une vieille tradition, qui n'était jusqu'ici guère illustrée en France – sinon par le légendaire *Mégalomaniaque* de Jean-Pierre Andrevon[1] et le confidentiel *Cycle du Fandom*. Cet aspect référentiel plutôt amusant n'entrave heureusement pas l'intrigue, efficace et imaginative, qui vous emmènera, comme le dit la quatrième de couverture, « de l'autre côté du miroir » – et même jusqu'en enfer ! Une bonne base de scénario pour Simulacres – et, peut-être, la naissance d'une légende… *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1842.)*
Bien qu'âgé de 87 ans, L. Sprague de Camp semble toujours conserver bon pied bon œil, si j'en juge par **L'honorable barbare**, où il poursuit sa série de fantasy humoristique commencée avec *Le coffre d'Avlen* – après un changement de personnage principal, puisque c'est le petit frère de Jorian, héros des trois premiers volumes, qui s'embarque à son tour pour des aventures endiablées et insensées. Bien sûr, tout cela ne vole pas bien haut, mais on sourit, on rit même franchement parfois. Pour ceux qui en ont assez de la fantasy sérieuse – et pour tous ceux qui n'aiment pas le genre. *(Denoël « Présence du Futur » n° 522.)*

La réédition du bimestre

Les Berserkers : des machines de mort, construites dans un passé reculé par une race inconnue, avec pour seule mission d'anéantir tout ce qui vit. Révélé par la deuxième édition française de Galaxie, ce cycle de nouvelles, novella et romans n'a jamais connu d'édition intégrale en France, malgré deux tentatives. Et c'est aujourd'hui la courageuse librairie l'Atalante qui s'y attaque. Ces gens-là ne sont pas superstitieux et ils ont raison. Le premier recueil, **Les machines de mort**, vous donnera une excellente idée de l'ambiance du cycle : noire et désespérée. Ceci dit, mon texte préféré est, de loin, *Monsieur Plaisantin*, hilarant de bout en bout, suivi de près par *Le Pacifiste*, à l'imprévisible chute finale. Le second volume, **Frère assassin**, présenté comme un roman, est en fait constitué de trois novella qui toutes se passent sur Sirgol, un monde où il est possible de voyager dans le temps. Décors et idées de scénarios abondent, ne vous en privez pas ! *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)*

Roland C. Wagner

1) In Fiction n° 255, mars 1975.

Heureux lauréats

Le prix Rosny Aîné, décerné lors de la XVIIIe convention nationale, qui s'est déroulée à Montfort-sur-Argens (Var) le dernier week-end d'août, a été remis, catégorie roman, à Pierre Stolze pour son excellent roman **Cent mille images** (Philippe Olivier) et, catégorie nouvelle, à Raymond Milési pour **Extra-Muros**, dans le recueil du même nom (L'Aurore). Je rappelle qu'*Extra-Muros* avait déjà reçu l'année dernière le grand prix de la SF française, et j'en profite pour signaler que le premier roman de Milési, *Chien bleu couronné*, vient de paraître aux éditions Fleuve Noir. Critique dans un prochain numéro.

Tout Howard sauf Conan

Vous avez bien lu : le Fleuve Noir vient de lancer une collection consacrée à la réédition des Robert E. Howard autrefois parus chez NéO, à raison de deux titres par mois. Rien que du bon dans les quatre premiers volumes parus. Inutile, je pense, de vous répéter que Solomon Kane est certainement le personnage le plus intéressant de toute l'œuvre howardienne. Les deux recueils qui lui sont consacrés, **Solomon Kane** et **Le retour de Kane**, le prouvent amplement. Ce puritain fanatique voué à combattre les forces du Mal possède une grandeur et une présence qu'Howard a rarement su conférer à ses personnages – en dehors, peut-être, de Conan, mais ceci est une autre histoire… Les deux autres titres, **Les habitants des tombes** et **Le tertre maudit**, forment deux recueils de nouvelles fantastiques de qualité moyenne. Mais pourquoi avoir supprimé les préfaces, présentes dans l'édition NéO, qui avaient le mérite de restituer chaque texte dans l'œuvre de Howard, et parfois de replacer celle-ci dans son contexte historico-littéraire ?

Présences

Une nouvelle collection chez Denoël également : **Présences**, censée, selon le dossier de presse, « sortir la SF et le Fantastique du *ghetto* (c'est moi qui souligne) des collections de poche ». Ce qui semble indiquer que Présence du Futur et Présence du Fantastique sont considérées par leur éditeur comme des collections de poche, alors que leur prix les classerait plutôt dans une catégorie intermédiaire, voire carrément parmi les collections chères lorsqu'un roman de 400 pages se retrouve coupé en deux volumes valant environ 50 F chacun. Quant aux lecteurs, ils seront bien entendu enchantés de devoir débourser deux fois plus pour avoir la même chose. L'intérêt commercial de la manœuvre n'a donc rien d'évident ; il s'agit une fois de plus de l'obsession denoëlienne de vendre de la SF et du fantastique au commun des mortels, qui n'en ont rien à battre et préféreront toujours Sulitzer à Spinrad.
Ceci dit, un des premiers volumes est d'excellente qualité. René Reouven dans **Les grandes profondeurs**, revisite astucieusement le thème éculé de Jack l'Éventreur. Un court roman très intéressant, par celui qui, sous le pseudonyme de René Sussan, a reçu voici quelques années le Grand Prix de la SF française, catégorie Nouvelle. Et, chose curieuse, le type de travail effectué sur le mythe par Reouven/Sussan rappelle un peu celui de Dan Simmons dans *Hypérion*, avec la même surprenante appréhension de la globalité.

INSPI

BD

Ce monde, qui aurait pu être le nôtre



Et si tout cela existait…

C'est vrai, quoi ! Et si tous ces albums, qui nous décrivent des trucs impossibles, ne racontaient que la stricte réalité vraie ? Le vaudou, par exemple, on peut penser que ce n'est que du cinéma et de la manipulation. Eh bien non, **Éva Médusa**, la dame aux serpents, celle dont on ne peut plus se passer une fois qu'on y a goûté, nous prouve le contraire. Ou encore **Les compagnons du rêve**, où l'on apprend que la CIA et le FBI (et sans doute aussi les « autres ») utilisent le rêve, le subconscient, la magie en fait, et qu'ils appellent cela « la nature vibratoire des mailles de la réalité »… Tout un programme. Quant à Arthur Rimbaud, il aurait trouvé un livre écrit par lui-même et qui modifie la réalité du monde d'où il vient (pas lui, le livre) et dans lequel il aurait été plongé en le lisant… Si vous n'avez pas tout compris, faites donc (avec lui) **Le dernier voyage**, vous n'en reviendrez pas ! C'est comme les voyages dans le temps, ce n'est pas possible ! Allez donc ! encore une illusion qui fout le camp… **Terminator** envahit aussi le monde de la BD, et il entraîne avec lui tout un commando de résistants. Un bon complément au film (*Hasta la vista, Baby*, ça vous dit quelque chose ?). Et dans vos pires cauchemars, **Monster** existe-t-il ? Celui qui franchit à volonté les portes inter-dimensio-galactico-temporelles serait de retour et (presque) personne ne le sait. C'est encore un délire de gags et de situations farfelues que nous offre ce gentil E.T. sorti du placard.

Et les super-héros alors, ça existe ? Non, bien sûr ! Un être comme **Thanos**, qui deviendrait à la fois le créateur et le destructeur de toute chose, ça ne se trouve nulle part. Et un autre comme **Spiderman**, qui, même en vacances à l'autre bout de la planète (entendez en Écosse), aurait à lutter contre des super-méchants qui utilisent les légendes et la magie de la Terre pour terroriser de pauvres villageois ? Comment cela pourrait-il exister !

Ni magie, ni super-pouvoirs, ni voyage dans le temps, mais poésie et intrigues dans un monde parallèle au nôtre, c'est ce que nous invite à visiter **Le pantin**. C'est une histoire de « furets » et de « transparents », d'amour et de haine, et c'est beau… comme un dimanche d'orage à la campagne au coin d'un grand feu de cheminée. Ce sont deux communautés qui cohabitent et tout un univers de jeu à explorer.

Plus tard, la Terre

Et après la catastrophe, que deviendrons-nous ? Pour certains, nous continuerons à exister, sous des formes proches de celles d'aujourd'hui, et avec des motivations du même métal : amour, argent, pouvoir, connaissances (quoique…). **Fils du monde mutant** en est un bon exemple, où mutants et « normaux » se déchirent pour la possession de notre héritage, avec plein d'idées intéressantes d'évolutions et de modifications d'humains et d'animaux. **Destination Wassoon** est plutôt un cas de régression naturelle, avec des diplodocus qui côtoient sans broncher des Chevrolets, et des tricératops ombrageux qui les chargent violemment. Cadillacs & Dinosaures (le jeu de rôle) a été fait exprès pour ce monde, essayez, vous verrez, ce n'est pas mal du tout… Autre schéma, tout aussi efficace, **Miléna** doit pouvoir s'adapter à n'importe quel jeu postapocalyptique, sur la base classique du « pays coupé du monde extérieur qui fait appel à nos héros préférés ». Ce premier tome n'en explore que la couche externe, la surface, mais l'idée est à suivre, avec beaucoup d'attention. Ça se présente très bien, et en plus, c'est mon chouchou, c'est dire.

Inutile de présenter John Difool, ce héros au sourire si niais ! On le retrouve, avec **Croot** sa fidèle mouette à béton, dans ses aventures d'avant l'Incal qui détaillent encore un peu plus les niveaux du mégacomplexe de la cité-puits et la psychologie des habitants fous et des maîtres furieux de ce monde fou furieux.

Héroïque ou fantastique ? Les deux mon colonel !

S'il y a bien une adaptation en BD que nous, fans de fantastique et de jeu de rôle, attendions, c'est celle-là. **Bilbo le Hobbit** est enfin mis en bulles et en images. Rien n'y manque, ni Gandalf, ni Gollum, ni bien sûr, le dragon nommé Smaug. Et même si certains puristes risquent de faire la fine bouche, disant que telle ou telle représentation n'est pas conforme à l'esprit de JRRT, c'est un vrai plaisir que de mettre un visage sur Elrond et Béorn. Cette BD en deux albums est mon second chouchou du bimestre ! Autres héros qu'il fait bon voir après les avoir lus, ce sont Fafhrd et le Souricier gris, du **cycle des Épées**. Ce tome 4 est le dernier de la série BD et là encore, l'adaptation permet, même si elle reste parfois obscure, de fixer certaines aspects de Lankhmar ou de mieux visualiser certaines scènes.

Dans la série « quête pour personnage benêt et débutant », laissez-moi vous présenter **Diavolo le Solennel**. On lui dit d'y aller, et il y va, on lui dit de faire, et il fait, c'est la totale ! Il faut reconnaître que les aventures de Diavolo sont divertissantes et surtout pleines d'idées saugrenues pour MJ facétieux en mal d'imagination. En revenant vers quelque chose de plus sérieux, voici **Le livre de sang**, une superbe histoire de folie et de sorcellerie. Le moine asiatique Takuan marche toujours vers son destin, mais ce dernier lui pose bien des problèmes et lui tend bien des embûches. Quelques belles scènes et des PNJ « d'enfer » sont à retenir de cet album, pour vos campagnes heroic fantasy bien sûr.

Avec une tendance plus historique, les deux albums suivants sont d'excellentes bases pour construire des atmosphères de jeu. **Bolbec le Noir** nous emmène dans la neige et le froid autour du mont Saint-Michel, à la recherche de la mémoire de Tristan dans une sombre histoire d'amour et de vengeance. Ce sont encore ces deux mêmes moteurs (toujours les mêmes ficelles, c'est vrai, non ?) qui tirent en avant Hutgin, dans **Le Torte**. Là encore, à côté de l'histoire elle-même, passionnante et riche, les personnages principaux sont entourés de PNJ fabuleux, de caractères extraordinaires qu'un MJ pourrait sans mal reprendre à son compte.

Un petit mot pour finir

Devant l'avalanche de titres intéressants pour ce bimestre j'ai dû faire un choix, et c'est essentiellement notre époque, sage et rationnelle, qui en a fait les frais. Plusieurs albums avaient à nous proposer des aventures contemporaines sans magie, sans monstres assoiffés de sang et d'âmes, mais néanmoins pleines d'action et de grands sentiments. J'essayerai d'en parler la prochaine fois.

Je voudrai quand même signaler l'existence d'une nouvelle collection en plein essor chez Futuropolis/Gallimard. Il s'agit d'une série d'albums (grand format) et de livres (format « poche amélioré ») cosignés par des écrivains connus, classiques ou polar, et des illustrateurs de BD. On peut citer Céline/Tardi ou encore Sollers/Veyron. A signaler que les textes sont en version intégrale, et que l'illustration vient souligner certains points, fixer certains détails à l'attention du lecteur, en quelque sorte rendre les mots plus vivants, leur ajouter un réalisme et parfois une vie, tout simplement.

André Foussat

Les bulles de l'inspi

- **Éva Médusa**
  Toi, le venin…
  Mirallés et Segura. Glénat.
- **Les compagnons du rêve**
  T2-*La fenêtre oubliée.*
  Nataël et Béja. Glénat.
- **Arthur Rimbaud**
  Le dernier voyage.
  Chiavelli. Dargaud.
- **Terminator**
  T1. Arcudi et Warner. Zenda.
- **Monster**
  T2-*Mot.* Azpiri et Nacho. Soleil.
- **Les lumières de l'Amalou**
  T2-*Le pantin.*
  Gibelin et Wendling. Delcourt.
- **Thanos**
  Starlin et Lim. Sémic France.
- **Spiderman**
  Esprits de la Terre.
  Vess. Sémic France.
- **Fils du monde mutant**
  Corben et Strnad. Comics USA.
- **Chroniques de l'ère Xénozoïque**
  T5-*Destination Wassoon !*
  Schultz. Comics USA.
- **Nobodyland**
  T1-*Miléna.* Bittler et Carré. Glénat.
- **John Difool avant l'Incal**
  T3-*Croot.* Janjetov et Jodorowsky.
  Les Humanoïdes Associés.
- **Bilbo le Hobbit**
  Livres 1 et 2.
  Tolkien, Wenxel et Dixon.
  Comics USA.
- **Le cycle des Épées**
  T4. Leiber, Chaykin et Mignola.
  Zenda.
- **Diavolo le Solennel.**
  Headline et Pendanx. Zenda.
- **Les voyages de Takuan**
  T2-*Le livre de sang.*
  Le Tendre et Siméoni. Delcourt.
- **Tristan**
  T5-*Bolbec le Noir.*
  Cornen et Plisson. Dargaud.
- **Le Torte**
  T3-*Éon de l'étoile.* Rollin et Dubois.
  Glénat.

INSPI musique

Nous sommes chanteurs de sornettes
Faits pour divertir les passants
Et les fainéants
Nous chantons nos chansonnettes
Laquais, cochers et ouvriers
Tous viennent nous écouter…
(Nous sommes chanteurs de sornettes - Malicorne IV)

A la différence du dernier numéro où vous pouviez « sonoriser » vos parties en utilisant des bandes originales de films, il s'agit cette fois de mettre la main à la pâte. Voici quelques musiques et chants que vous pourrez interpréter vous-même, que ce soit autour d'une table de jeu ou au cours d'un jeu de rôle grandeur nature médiéval. Les rôles de ménestrels et autres bardes prendront alors une toute autre dimension.
Il vous suffit d'utiliser votre voix, de ressortir la flûte à bec que vous aviez enfouie au fond d'un tiroir après le collège, ou d'exploiter vos talents pour d'autres instruments.
En effet, il existe un certain nombre de chansons qui, si elles ne sont pas forcément médiévales, ont une tonalité et des paroles suffisamment « anciennes » pour être appréciées dans les jeux dont l'action se situe dans un Moyen Age historique ou imaginaire. En changeant un mot ou deux, vous obtiendrez une chanson typique de votre campagne d'heroic fantasy favorite… *Les prisons de Nantes* deviennent très facilement *Les prisons de Krynn* ! D'ailleurs, certains modules AD&D de la campagne DragonLance proposent des chansons accompagnées de leur partition. Que demander de plus ?
Tous les airs proposés ci-dessous ne demandent aucune instruction musicale particulière. A l'oreille, en vous aidant des disques et avec un peu d'entraînement, vous arrivez à de magnifiques résultats.

Malicorne

Vous pouvez vous emparer sans complexe de tous les titres, ou presque, de ce superbe groupe de « folk électrique ». Malheureusement, certains disques sont épuisés, mais les albums les plus célèbres viennent de ressortir. Des petites merveilles comme *Le mariage anglais*, *Les tristes noces* ou *l'Ecolier assassin* n'attendent que vous. Leurs chansons ont aussi l'immense avantage d'être relativement connues, et vous trouverez assez facilement des compères pour joindre leur voix à la vôtre, ou pour vous accompagner de leur instrument. D'autant plus que les partitions des quatre premiers albums ont été publiées. Vous pourrez ainsi travailler les morceaux sur divers instruments et étudier les différentes voix pour chanter sur plusieurs tons. Ces chansons ne sont pas très difficiles et ont un rendu extraordinaire.

- **Malicorne I** (*Colin…* /CD 193.632), **Malicorne II** (*Le mariage anglais…* /CD 193.652), **L'Almanach** (CD 239.210), **Malicorne IV** (Le « bleu »/CD 193.712), **L'Extraordinaire Tour de France d'Adélard Rousseau***, **Quintessence** (sélection de titres des quatre premiers albums + un inédit : *Martin*), **Malicorne en public***, **Le Bestiaire***, **Balançoire en feu***, **Légende** (sélection de titres des cinq derniers albums/CD 600.265). Leur dernier disque, **Les Cathédrales de l'Industrie** (CD 6792), ne contient que des chansons « modernes » qui cadrent mal dans une ambiance médiévale. Editions Hexagone, sauf pour *les Cathédrales de l'Industrie* (Celluloid). Les albums épuisés, marqués d'une astérisque (*), sont heureusement en cours de réédition.
- **Recueils des chansons**. 1er recueil : *Malicorne I* et *II* ; 2e recueil : *Almanach* et *Malicorne IV* (collection Rock & Folk Chappel).

Tri Yann

Presque tous leurs disques sont utilisables, mais signalons le **Master Serie** (Polygram) qui contient les plus grands titres regroupés sur un seul album. La *Chanson à boire* est particulièrement entraînante. La plupart des chants sont « bretonnants », ce qui nécessite quelquefois une adaptation, mais ils sont tous très beaux. Vous pourrez aussi trouver dans le *Master Serie* un très vieux chant celte, *Kan ar Kann*, sans doute l'un des airs les plus anciens que l'on connaisse.

Alan Stivell

Là aussi, de nombreux titres conviennent très bien à une ambiance médiévale. Pour se limiter dans le choix immense de sa discographie, prenez l'album **Ses grands succès** (Phonogram), qui contient, comme son nom l'indique, les morceaux les plus connus, dont le merveilleux *Brocéliande*.

- **Recueils des chansons**. Album n° 1 : *Reflets* et *A l'Olympia*. Editions Tutti… et tous les autres albums.

Angelo Branduardi

Choisissez tout particulièrement les albums **La Demoiselle** et **Va où le vent te mène**. Angelo Branduardi produit toujours ses albums en français et en italien. Ne vous trompez pas lors de vos achats. Il emprunte largement aux chants traditionnels, comme pour le *Bal en fa dièse mineur* ou *Le sang et la chair*.

Les chansons traditionnelles

Reprenez les anciennes chansons et chantez-les à plusieurs voix, en canon, accompagnées ou non d'un instrument. Vous aurez ainsi la chance de voir votre auditoire se joindre à vous. Qui ne connaît pas *Les Chevaliers de la Table Ronde*, *Le Loup, le Renard et la Belette*, *Aux marches du palais* ou *Le Carillonneur* ? Lors d'un banquet médiéval dans un jeu de rôle grandeur nature, un chœur d'une centaine de voix devient très impressionnant !

- Disques de Serge Kerval comme **Chansons, complaintes et ballades de France** (AZ 85.104/105).
- **Chansons du folklore de France** (SFP 14.028/029).
- Les carnets **1000 Chants** en 3 tomes (Les Presses d'Ile-de-France) fournissent les paroles et la mélodie de nombreux chants anciens, parmi des airs traditionnels du monde entier.
- **Encyclopédie du petit ménestrel** (Ichthus) : recueil de chants.





Pour les anglophones

Signalons un groupe d'outre-Manche de « folk électrique », *Steeleye Span*, très proche de Malicorne dans l'esprit. N'oublions pas non plus tous les groupes de folk traditionnel celte comme *les Chieftains*, *Pentangle*, *De Dannan*, etc. Si les paroles en anglais ou en gaélique risquent de « ne pas passer » dans l'ambiance du jeu, utilisez simplement les mélodies… Vous ne serez pas déçus du résultat.

Les instruments de musique

Outre votre voix, vous pouvez vous essayer à divers instruments de musique qui ne pourront « qu'améliorer la sauce ».
La flûte à bec est l'instrument le plus simple à utiliser. Tout le monde a plus ou moins appris à en jouer au cours de sa scolarité, et comme elle existe en plusieurs tonalités, il est possible de jouer en harmonie et d'obtenir de très beaux effets sans grande difficulté. Préférez les flûtes soprano (en do, la plus courante), sopranino (en fa, plus aiguë que la soprano) et alto (en fa, plus grave). Pour obtenir un look plus ancien avec les flûtes scolaires en bois, passez-les au trichloréthylène (avec précaution, c'est un produit dangereux) pour enlever le vernis atroce qu'applique le fabricant et obtenir le bois au naturel. Les tin wistle irlandais métalliques ont un look qui laisse à désirer mais un son très sympa. De plus, ils existent en six tonalités, ce qui permet de trouver le ton idéal pour accompagner un chanteur sans qu'il se brise la voix à essayer de vous suivre.
Le tambourin, les grelots et tous les petits instruments à percussion complètent agréablement tous les instruments ou plus simplement les voix.
Pour les plus fortunés qui possèdent quelques dons musicaux, signalons toute la gamme des instruments anciens dont le psaltérion à archet, la cithare, les flûtes traversières en bois, la bombarde, la mandoline, la musette, le hautbois champêtre, le fifre ou la petite harpe celtique « troubadour » à 22 cordes. Certains instruments modernes passent bien, comme le violon ou la flûte traversière, qui a un son très doux et magique. Par contre, évitez à tout prix la guitare…



Un dernier conseil

Surtout, n'ayez aucun complexe ! Même si vous n'avez pas la voix de Pavarotti ou le talent de Rubinstein, lancez-vous. Tout le monde saura vous pardonner quelques fausses notes en contrepartie de l'ambiance que vous pourrez créer.


Ma chanson est dit'
Ma langue en est quitt'
Mes sabots sont d'bois
Ma langue n'y est pas
Au bout du village,
Il n'y a pas d'maison
Ceux qu'en sav'nt plus larg'
Qu'ils en dis'nt plus long.
(Ma chanson est dite - Malicorne IV)

Anne Vétillard

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siège.

24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - Série Europa : portrait de famille - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Bâtisses : les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Dossier Asie : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques.

51 - Hurlements, Athanor - Portrait de famille : Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Dossier Asie(2) : Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War.

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Le maquillage pour grandeur-natures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Wargame : guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker (2) - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker (3) + poster champignonesque. Aquablue - Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Dossier wargame : la guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mondiale est finie - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2e partie - Sur un plateau : Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun - Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - Teenage Mutant Ninja Turtles - Vikings - Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Wargames : Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Epreuve du feu: Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Civilisations: les Aztèques + scén. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - HEAVY METAL : critique + scén. - AKIRA : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Dossier front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC HEROES 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores & Sous les ordres de Cortez - Aides de jeu: Torg + scén., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques: conseils stratégiques et tactiques + scén. Dossier front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scén. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - FORMULE DÉ : circuit original de formule 1, l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Aide de jeu James Bond : Venise + scén. Sur un plateau : Vertigo, Junta - Scén. Cyberpunk, l'Appel de Cthulhu, Warhammer - Inspis Wargames - Dossier front Russe () : le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Par

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

CB 66

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin

voir liste des Relais Descartes page 14

EUROSCRIPT
Divertissement multilingue
et course haletante
à travers l'Europe... des mots.

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans





FIEF
Batailles, mariages,
révoltes, diplomatie
et élection du Roi :
toute la saveur
du Moyen-Age.

Pour 3 à 6 joueurs
à partir de 12 ans

VERTIGO
Développement et pollution:
quelle stratégie pour la Terre ?
Un jeu d'un réalisme étonnant.

Pour
2 à 4 joueurs
à partir
de 12 ans







LE PARESSEUX
Un jeu de paresse
où il fait si bon dormir,
que c'est le dernier arrivé
qui gagne !

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans

DROÏDS
Apprenez à piloter
votre robot et partez
en mission!
Humour et logique
sont au rendez-vous.

Pour 1 à 4 joueurs
à partir de 12 ans

BOARDGAMES



Simulation Games
Model constructions
Miniatures



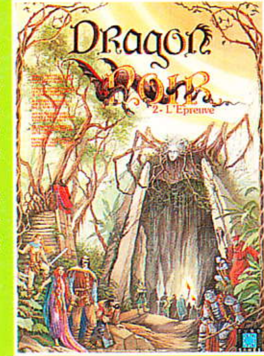
JEUX DE SOCIETE



Jeux de Simulation
Maquettes
Figurines

DRAGON NOIR
Saga en 4 épisodes
dans la plus pure
tradition de
l'épopée fantastique

Pour 2 joueurs et
plus à partir de
12ans

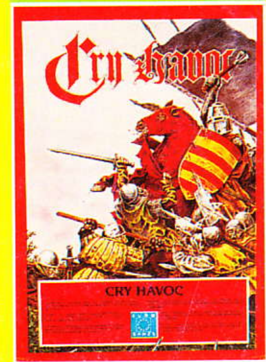


MONGOLFIERE
Revivez l'aventure des plus légers que l'air. Mais
attention aux autres ballons et... aux tempêtes!

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

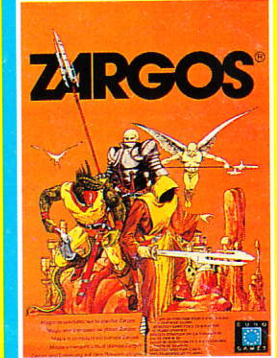


DECORS & FIGURINES
A l'échelle 15mm, une
collection complète de
décors et de figurines
médiévales. Compatibles
avec les jeux de la série
CRY HAVOC et
DRAGON NOIR



CRY HAVOC
Riches barons,
chevaliers, bandits,
gentes dames et
paysans.
Un jeu médiéval
haut en couleurs qui
allie sens tactique et
imagination

Pour 2 joueurs et plus
à partir de 12ans



ZARGOS
Six peuples à
la conquête de
la planète Zargos.
Quand stratégie
rime avec magie!

Pour 2 à 6 joueurs
à partir de 10 ans

EUROGAMES EDITIONS, Bois-le-Roi, F-10160 BERULLE. Tél. 25 46 77 80 Fax 25 46 77 85